Tot.392

PlayStation中国一周年庆祝派对+索粉之夜+索尼魅力赏2016 现场直击

游戏机实用技术

UGT.ME

焦点
最终幻想15 发售日确定 并将推出国行版!

免费游戏天国
浓浓宇宙汤

特别企划
疯狂动物城
一个发生在电影之外的爱情故事

7大新作攻关指南

黑暗之魂III
系统详解+开局要点

数码宝贝世界 NEXT ORDER
养成系统详解+数码宝贝招募指南+主线流程

初音未来 歌姬计划X
口袋铁拳

死或生 极限沙滩排球3

量子破碎
100%完成度攻略同步推出

EA终极格斗冠军赛2
系统说明+打法详解+模式介绍

ULTRA CONSOLE GAME
2016.4B 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600



Gamehalo 热血最强 古墓丽影 崛起 邪道最速攻略 特别收录 最上游31 十大以假乱真的游戏城市

买买买 第十四期 | 游戏月旦评 2016年2月份游戏评测 | 天生战狂 | 瑞奇与叮当 | 海贼王 热血沸腾 | 格斗之王XIV 马里奥与索尼克 里约奥运会 | 狂怒传说 超级机器人大战OG 月之住民





赠 Gamehalo高清光盘+指间方圆手游别册



TV GAME半月刊

2016.4B

总第392期

COVER STAFF

封面设计：anubis

封面用图：死或生 极限沙滩排球3

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



十载等待 终有尽头——《最终幻想ＸＶ》发布会新闻汇总





EA 终极格斗冠军赛 2



《疯狂动物城》
一个发生在电影之外的爱情故事

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS



主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378　8659190　8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健
马晓帆
衣山川
江　浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174　67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：上海利丰雅高印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年4月16日
定　　价：人民币16.00元

十载等待终有尽头

《最终幻想15》发布会新闻汇总

在 2016 年 3 月 31 日，对于世界上的很多人来说这一天也许只是意味着“愚人节的前一天”、“春季新番开始的前一天”或者“3 月的最后一天，但是我的钱包已经没了钱”而已，而对于一些人来说，2016 年的这一天有了特殊的含义在里面。在美国洛杉矶的某个角落，那里聚集着全球知名的游戏媒体与许多游戏玩家，在这么一个既不是 E3 也不是 TGS 的日子里让他们聚集在这里的原因只有一个：Square Enix 将在今天召开《最终幻想 15》的发布会。

文 秋沙雨　美编 anubis



将在国庆节之前来临的狂欢



其实在发布会召开之前就有消息说《最终幻想 15》将在 9 月 30 日发售，不过这些年关于《最终幻想 15》的真假消息太多，很多玩家都对着个日期将信将疑。在发布会直播现场上，Square Enix 正式公开《最终幻想 15》的发售日时还让人心惊胆颤了一把：公布发售日的牌子突然就跳到了 11 月，在所有观看发布会的观众们以为之前的消息不正确时，牌子突然往回倒，定格在了 9 月 30 日，正式为长达 10 年的等待敲定了一个期限。

在最新公布的游戏影像里，还敲定了本作的主题曲：由英国乐队 Florence and the Machine 演唱的《Stand By Me》。

在发布会结束后的当天中午，玩家就能够在主机的商店里找到最新配信的“白金试玩版（PLATINUM DEMO）”来感受一下《最终幻想 15》的世界。

在发布会上，Square Enix 还公布了限定版与终极珍藏版的相关消息，在当天下午 PS 商店以及亚马逊、Play Asia 等网站也正式开始接受游戏的预定。

《最终幻想 15》通常版售价为 468 港币 /8800 日元（未含税），实体版与下载版售价相同，通常版的初回封入特典为诺克提斯的武器长刀“正宗”的 DLC 下载码。下载版的特典要比一般的通常版多三个内容：天野喜孝创作原画的 PS4 主题特典“Big Bang”、主角一行四人的点阵图风格涂装以及钓鱼套装。

港版有中韩文与英日文两种版本，两个版本售价相同，各位读者可以根据自己的需求进行预订。预订港版实体版的话还能够获得数量限定的《最终幻想 15》收纳袋。

顺便一提的是各国的终极珍藏版在开始接受预订之后不久就已销售一空，想要入手终极珍藏版的话就能另选途径。





限定版

售价698港币/12960日元（未含税）/89.99美元

所包含内容：

- 《最终幻想 15》游戏本体
- CG 电影《王者之剑 最终幻想 15》蓝光盘（港版为繁体中文 & 韩文字幕；英文语音。日版为英文 / 日文语音，同时附带日文评论轨）
- 天野喜孝原画的豪华版特制铁盒
- 汽车涂装“白金利维坦”
- 诺克提斯的武器长刀“正宗”
- 诺克提斯的服装“雷吉斯的礼服”



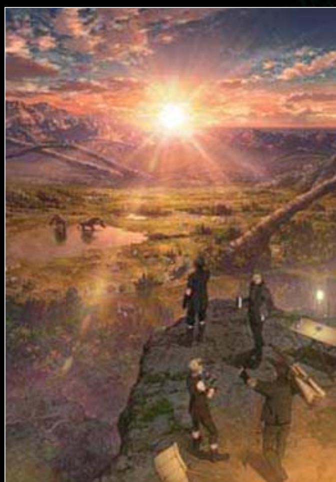
终极珍藏版

售价2180港币/32407日元(未含税)/269.99美元

所包含内容：

●《最终幻想 15》游戏本体
● CG 电影《王者之剑 最终幻想 15》蓝光盘（港版为繁体中文 & 韩文字幕；英文语音。日版为英文字幕；英文 / 日文语音，同时附带日文评论轨）
● CG 电影《王者之剑 最终幻想 15》的特典影像
●动画《兄弟 最终幻想 15》蓝光盘（港版为繁体中文字幕；日文语音。日版为文字幕；英文 / 日文语音，同时附带日文评论轨）
●《最终幻想 15》终极珍藏版精选原声音乐集
●《最终幻想 15》原画集
●诺克提斯的手办（由“PLAY ARTS 改 -KAI-”制作）
●诺克提斯的武器长刀“正宗”
●诺克提斯的服装“雷吉斯的礼服”
●汽车涂装“白金利维坦”
●钓鱼套装
●旅行套装
●拍摄套装
●料理套装
●终极珍藏版限定铁盒 ×2
●天野喜孝原画的终极珍藏版包装盒

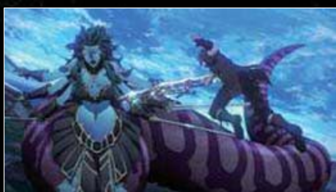
多媒体战略 动画与电影双管齐下



在发布会上，Square Enix 除了公布关于《最终幻想 15》游戏的最新消息之外，还公布了其他与游戏相关的媒体展开，其中包括讲述主角四人之间羁绊的《兄弟 最终幻想 15》(BROTHERHOOD FINAL FANTASY ⅩⅤ)，以及发生在与游戏本篇处于同一时间段里属于主角的父亲国王雷吉斯身边所发生的故事的 CG 电影《王者之剑 最终幻想 15》(KINGSGLAIVE FINAL FANTASY ⅩⅤ)。

动画《兄弟 最终幻想 15》属于《最终幻想 15》的衍生作品，讲述四个主角之间的羁绊、日常生活以及并肩作战的故事，动画共 5 话，会在游戏官网进行免费配信。在发布会结束后不久，动画的第 1 话已经进行配信了。

CG 电影《王者之剑 最终幻想 15》则是讲述发生在诺克提斯等人踏上旅途后不久的故事，电影以雷吉斯王的直属特殊作战部队成员之一尼克斯（NYX）作为主角，描述发生在路西斯王都尼布尔海姆的故事，在电影里游戏的女主角露娜也将会登场。不过电影的主角尼克斯不会在游戏里登场。



目前官方已经公开了海外版电影的部分配音人员，主角雷克斯的配音为亚伦・保罗，雷吉斯的配音为西恩・宾，露娜的配音为琳娜・海蒂。

电影的制作人与游戏一样为田畑端，电影的主题曲由下村阳子负责，配乐则是交由 John Graham 进行制作。电影将在 7 月上映。

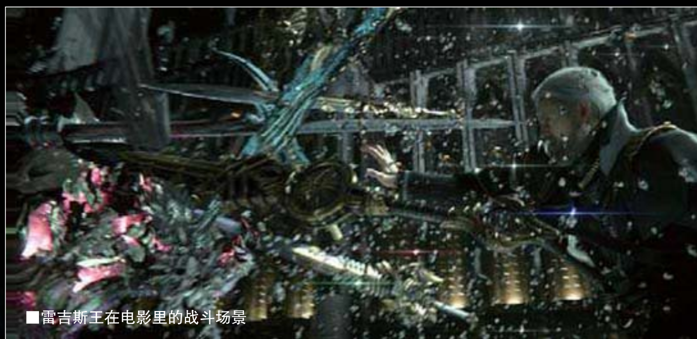
除了影像作品之外 Square Enix 还将会把游戏本篇里出现的游戏《JUSTICE MONSTERS FIVE》制作成手游，目前在游戏官网可以进行游戏的事前登陆。

在 2015 年附带在《最终幻想零式 高清版》里的试玩版中就出现了与现实里的品牌商合作推出的野营道具，而在这次发布会上 Square Enix 又公布了一项与品牌商的合作：汽车，这次 Square Enix 与奥迪合作推出《最终幻想 15》定制版的奥迪 R8。对此粉丝们表示这周边“有点”贵。


■电影的主角尼克斯



■《JUSTICE MONSTERS FIVE》


■雷吉斯王在电影里的战斗场景

来自国行的喜讯

在发布会结束后，PlayStation 中国的官方微博就公开了能够在国行 PS4 的 PS 商店里下载到简体中文版的“《最终幻想 15》白金试玩版”，拥有国行 PS4 的玩家也能够与全球玩家一起享受到这个最新出炉的试玩版。

同时 PlayStation 中国官方微博还宣布，上海东方明珠新媒体股份有限公司在发布会当天与 Square Enix 签署了关于《最终幻想 15》的相关合作协议，当中不仅包括 PS4 版与 Xbox One 版《最终幻想 15》简体中文版，还包括《最终幻想 15》相关的 CG 电影以及动画。东方明珠还宣布《最终幻想 15》的 CG 电影《王者之剑 最终幻想 15》将在上海国际电影节进行国内的首映。除此之外东方明珠还将引进《最终幻想 15》的云端游戏运营权，包揽了《最终幻想 15》整个 IP 的国内代理服务，将为国内玩家带来与全球同步的游戏体验。





PS4版“白金试玩版”试玩报告

简体中文版里将该试玩版翻译为“卡班库尔物语”，讲述少年诺克提斯与卡班库尔在诺克提斯的梦境中所进行的冒险。在发布会当天，Square Enix 表示，这段内容不会出现在游戏的正式版之中，不过会与动画《兄弟 最终幻想 15》的剧情有着一些联系。不过如果拥有这个试玩版的存档的话，在游戏发售后也许能继承到一些意想不到的东西？

由于我用的是港服账号，所以玩的也是港版的试玩版。港版的试玩版和游戏本体一样，分为中韩文

与英日文两种版本，两个版本里除了字幕有所不同之外，语音都为日文和英文。

游戏一开始诺克提斯就会遇到《最终幻想》系列”里的常驻萌物之一卡班库尔，同时能够拿到一个手机，卡班库尔会利用这个手机与诺克提斯进行交流，之后就要开始移动。左摇杆是移动，右摇杆是转动视角，× 键为跳跃，奔跑时按下 L3 键就能够切换成冲刺。

在前进的路上或者岔路能够看到一些黄水晶，收集这些黄水晶可以解锁试玩版的一些收集要素，黄水晶分为大小两种，小的黄水晶算一个，而大的黄水晶算 10 个。收集水晶所解锁的收集要素都要通过地图里的铜盘来进行解锁，当踩上铜盘之后就会触发各种各样的事件，例如出现一段大 BOSS 登场的片段、让昼夜变化、让天气变化（分为晴天、雨天和阴天 3 种天气）、获得武器、获得魔法等等。

跟随卡班库尔前进之后会进入战斗教学，按下触控板之后就能够进入装备页面，装备好武器之后使用十字键切换武器就能够进行攻击，长按○键能够连续进行攻击，□为闪避翻滚，R3 为锁定。

在整个试玩版里少年诺克提斯所能够拿到的物理武器就只有四种：玩具剑、哔哔锤、玩具剑Ⅱ、哔哔锤Ⅱ，玩具剑适合进行多段连击，哔哔锤攻击力强而且能够打断敌人的行动但是行动较慢，所以接近敌人之后使用玩具剑进行连击然后切换到哔哔锤进行攻击是最好的选择。

在战斗时被敌人攻击的话黄水晶就会减少，如果按住□键防御住敌人的攻击就不会减少黄水晶。打倒敌人之后也能够获得黄水晶。





切换场景之后诺克提斯就会变小，然后要在一个客厅里进行冒险，在刚进入客厅的时候能够从卡班库尔那里拿到烟火，这相当于是少年诺克提斯能够使用的魔法。在试玩版里少年诺克提斯能够拿到三种魔法，魔法可以通过踩圆盘来进行补充。

在这个场景里有让诺克提斯变成汽车或者卡车的圆盘，踩下去之后诺克提斯就会变成汽车，R2 键为踩油门，L2 键为刹车和倒车，让玩家体验一下游戏本篇的汽车操作会是怎样的一种感觉，按下 × 键就会又变回诺克提斯。在这个场景里的一些水晶是在积木上的，如果把积木推翻的话水晶也不会落下来。

爬上桌子之后在一堆积木后面就能够找到传送的出口，之后就会来到一座城市。

在这座城市里会有一种让诺克提斯变成动物的圆盘，当诺克提斯变成动物时也是能够对敌人进行攻击的，而且攻击力还不小，例如长颈鹿的一个冲击就能够清空敌人的一个血槽，不过无法跳跃和跑步时方向的转换有些困难是一个问题。和变成汽车时一样，按下 × 键就能够恢复成诺克提斯。





如果在流程里有仔细收集黄水晶的话，在终点尽头就会解锁三个铜盘，中间的圆盘是让终点附近的敌人重新刷出来并且获得魔法“流星球”，这个魔法属于群攻魔法，其威力也十分惊人。这三个圆盘可以反复刷，不过这些道具在试玩版最后的战斗里是无法使用的。

穿过长廊之后就会来到一个广场，之后会出现试玩版的 BOSS 铁巨人，剧情之后少年诺克提斯就会变成我们所熟悉的青年诺克提斯。在战斗里诺克提斯的各种技能会不断解锁，他所能用的魔法在地图右边的圆盘能够进行补给。这时候长按□键进行防御就会消耗 MP，△键能够进行瞬移，对准敌人瞬移能够使用瞬移破击，不过也会消耗 MP。在画面左下角的槽攒满之后对敌人进行攻击就能够同时按下 L1 和 R1 使用“幻影剑”，发动期间按住○键进行攻击能够提升输出伤害。

在最后的战斗里如果 HP 清零的话卡班库尔会帮玩家进行回复，所以不用担心 GAME OVER。打完了铁巨人之后，直走到尽头的第一个铜盘处就能够结束试玩版的战斗，而更远处的铜盘则能够让铁巨人再次出现，让玩家反复挑战。

在游戏的最后玩家需要为卡班库尔取名。而在试玩版通关后还会弹出提示让你去预订游戏的下载版，如果想要在发售日当天就享受到这部等待了 10 年的 RPG，那么下载版也是一个不错的选择。



游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

- **03.17** 《最终幻想15》中文版开放预订
- **03.17** 《巫师3狂猎》斩获GDC 2016年度游戏大奖
- **03.18** 《魔兽世界》电影发布全新预告片
- **03.19** 《神秘海域4》已进厂压制，5月重启冒险之旅
- **03.20** PS4《瑞奇与叮当》国行版将全球同步上市
- **03.21** 《防火员》首月销量突破50万，吸金超过1000万美元
- **03.22** 任天堂公告《Miitomo》开放下载三天，用户数突破100万大关
- **03.23** 索尼关闭《驾驶俱乐部》开发商Evolution
- **03.23** 《神威9号》PS4中文版发售日确定为2016年4月12日
- **03.23** 美国亚马逊PS VR首发套装5分钟便宣告售罄
- **03.24** Xbox One进行3月系统更新
- **03.24** 索尼SCE将成立移动端平台新公司“Forward Works”
- **03.25** 网友承认早先流出的NX泄露图片为其个人伪造
- **03.26** 《讨鬼传2》确定日版发售日为今年6月30日
- **03.28** Netflix将重启经典动画《战神金刚》
- **03.28** 《弹丸论破3 未来篇》7月放送，《绝望篇》制作决定
- **03.29** 育碧在菲律宾开设全新工作室
- **04.01** SCE正式更名SIE（并不是愚人节玩笑）

TOPIC 明确方向，SCE正式更名！

2016年4月1日，也是索尼集团2017新财年第一季度的第一天，索尼电脑娱乐公司（Sony Computer Entertainment Inc，也就是大家熟悉的SCE）正式宣布更名为索尼互动娱乐公司（Sony Interactive Entertainment Inc，简称SIE），从下一期杂志开始，我们也会换用SIE这一简称。这一消息已经传出了许久，而SCE在3月26日正式宣布了这一决定，同时SIE也已经合并了PSN服务运营公司，至此索尼的电子娱乐产业经营部门终于实现了统一。除了宣布更名之外，在公告当中他们也宣布成立了新的ForwardWorks有限公司（ForwardWorks Corporation），其专注于在移动端设备的广大市场中提供全新的服务，目前根据官方描述，包括了把大量玩家熟悉的PlayStation作品和角色以适合移动端的形式呈现给日本和亚洲的玩家。这一家公司也已经在4月1日正式运营。

随着SIE更名，其下的分公司名称也随之而改变，目前进行这一改动的分公司有SCE美国更名为SIE美国（Sony Interactive Entertainment America LLC，简称SIEA），CEO为Shawn Layden，SCE日本亚洲更名为SIE日本亚洲（Sony Interactive Entertainment Japan Asia，简称SIEJA），CEO仍然为盛田厚，SCE欧洲则更名为SIE欧洲（Sony Interactive Entertainment Europe Ltd.，简称SIEE），CEO为Jim Ryan。

同时，SCE的官方网站名称也正式更名为www.sie.com，公司的最新一步动态从4月1日起改为在这个网站上面公布。



■SIE的全新LOGO。


■SIE主页也已经全新开张。

TOPIC 更新换代？日经报导Wii U或将停产

任天堂次世代主机Wii U于2012年11月18日发售，到了今年发售时间也才三年多，但在今年3月23日，著名报章《日本经济新闻》竟然刊载了Wii U即将停产的新闻。根据其报导所说，任天堂因为判断Wii U的整体销量比起前辈机型Wii同比销量不佳，并且持续萎靡，最后决定停止生产，并且在今年公布全新机型。联系到任天堂此前曾经宣布将会在今年公布神秘新主机NX的新消息，新闻当中提到的消息具有一定的合理性。不过随后就有电子产品信息媒体《IT media》报导称《日经》这一消息并不是任天堂官方发表，而且Wii U将会在下一期预定继续生产。

目前任天堂并没有对此发表官方的回应，但从之前的任天堂直面会上的公布的游戏与Wii U今年的游戏阵容看来，这台走创意路线的主机还是有着不错的生命力，所以停产传闻恐怕并不完全准确。



◀不久前发售的《口袋铁拳》Wii U版勇夺日本地区周销量冠军，可见Wii U的用户数量和购买力也颇为不俗。

■日经的新闻报道原文。

速報 > 企業 > 記事

任天堂、主力機「Wii U」生産終了　年内にも

2016/3/23 2:00 | 日本経済新聞 電子版

任天堂は主力の据え置き型ゲーム機「Wii U」の生産を年内にも終了する。人気ソフトが少ないことなどから、前機種「Wii」に比べ、販売が振るわず、回復が見込めないと判断したもようだ。同社は今年中にも、新型ゲーム機を発表する予定。ゲーム機メーカーは次世代機の発売後も一定期間、旧型機の生産を続けることが多いが、不振が続くため、早めの生産終了に踏み切る。

任天堂は国内外で約6200万台を販売したファミリ…

EVENT 持续进化，Xbox One与Windows 10将继续变革

从3月30日至4月1日在美国旧金山莫斯康展览中心举办的微软Build 2016开发者大会上，微软举行了主题演讲，Xbox部门负责人Phil Spencer在台上公布了Windows 10系统和Xbox One日后将会进行的一系列更新和改进，并将其命名为Win 10周年更新。两者相通的改进包括将Xbox Store和Windows Store进行整合，将之前家用机系统当中常见的季票、同捆套装和预载等功能也添加到了Win 10系统当中，同时适配了通用Windows系统（UWP）的应用都会在XOne和Win 10上可用，图形处理能力更为强大的Direct X12也将为XOne和Win 10平台带来更好的游戏体验。同时XOne将会加入Win 10和WP系统中已经存在的Cortana语音助手，而在X360时代就已经存在的后台音乐播放功能也会重新登场，玩家可以在进行游戏的时候播放自己喜欢的音乐。而更为重要的是，在之后的更新当中，XOne将可以开启开发者模式，目前预览版的开发者模式更新已经推出，正式版将会在之后与前文提到的更新一起推出，这一功能会让零售版的XOne随时可以在开发模式和游戏机模式之间进行切换。

Spencer在随后表示，XOne还会有一些更进一步的更新，将会留在今年的E3上发布，同时UWP系统也在会上展现了强大的转换能力，可以快速地把Steam版的《帝国时代2 HD》和《巫师3 狂猎》转换成UWP版本，联系到前文所说的更新当中包括了对UWP应用的支持，或许玩家们将来会有机会在XOne上玩Steam平台的游戏。





TOPIC 惨淡收场，《驾驶俱乐部》开发商关闭

在PS3时代创造了名系列《机车风暴》的Evolution Studios，在PS4诞生初期便为这台主机开发了原定首发保驾护航的拟真驾驶大作《驾驶俱乐部》，颇有继承《GT赛车》辉煌并对抗《极限竞速》的气势。然而随着PS4正式发售，《驾驶俱乐部》的开发却陷入了泥潭，不但没有跟上首发脚步，最后甚至延期到了2014年的10月7日才正式发售，游戏评价只能算是中等，不过在随后的更新改进中逐步变成了一款颇为不错的作品。但是在3月23日，当时还没改名的SCE发表公告，因为SCE全球工作室的战略调整和对于欧洲工作室的结构更改，决定正式关闭Evolution Studios，其工作室人员将会被分派到其他工作室当中，而最终没有岗位可以接收的人员将会在SCE的协助下寻找新的工作。

随后《驾驶俱乐部》的开发总监Paul Rustchynsky也在推特上确认了这一消息，并感谢索尼和玩家们对于工作室的支持。在工作室解散之后，现有的《驾驶俱乐部》运营将会交给PlayStation小组负责，而也有部分Evolution Studios的员工已经成立了新的工作室Sorcery Secret，其目标是为PS VR开发独占的游戏作品。而关于Evolution Studios的其他优秀作品系列如《世界拉力锦标赛》和《机车风暴》将会何去何从，SCE尚未有发表相关的消息。



▲《驾驶俱乐部》是Evolution Studios的自我革新之作，没想到却成为了告别之作。

业界声音 SCENE

在谈起《潜龙谍影V 幻痛》更换斯内克英文配音演员时，曾经的御用配音演员大卫·海特如此说道，并透露他在《潜龙谍影3 食蛇者》时就曾有可能被取代。

> 他们之前就想过这么干（更换配音演员），但从来没有成功过。



> 并没有（关闭）。我们在本周早些时候辞退了一部分员工，但公司仍然在支持和维护着我们还在运营和最近发布的游戏。



在网上盛传麻辣马工作室关闭的消息时，始创人American McGee在Facebook上如此回应道，并表示工作室将会逐渐脱离F2P游戏，并将在近期公布新作消息。

新闻短波 INFO

独立游戏《防火员》大卖50万

由Campo Santo开发的《防火员》在2月于PC和PS4平台上发售后便获得了大量的好评，甚至成为了2月PSN上的畅销游戏，而在游戏发售的一个多月后，发行商Panic在3月21日宣布这款独立游戏的销量已经突破了50万份，其总销售额预计超过了1000万美元。同时目前Campo Santo透露本作已经在进行中文化，意味着将会推出中文版。



PS VR首发套装5分钟售罄

PS VR首发套装在3月23日登陆美国亚马逊，然后在开卖后5分钟内，所有预售套装名额便被扫荡一空，随后沃尔玛的预售名额也在20分钟内被抢光，其余零售商处也只剩下部分名额。这个首发套装包含了PS4摄像头、两个PlayStation Move控制器和同捆游戏《PlayStation VR世界》以及PS VR本体。在3月29日各大零售商也推出了只含PS VR的单独零售版，仍然受到玩家热捧。



《Miitomo》下载量速破百万大关

任天堂推出的《Miitomo》是一款社交应用，但带有一定的课金元素，玩家可以在其中购买虚拟货币Miitomo币购买给角色使用的服饰和用于装饰的物品。这款应用在3月17日于日本地区推出，随后根据《Miitomo》官方推特账号宣布，在上线三天之后，《Miitomo》的下载量就已经达到了100万，可见任天堂的惊人号召力。同时《Miitomo》尚未推出美版，所以可以预料其登陆欧美地区时又将引发一场下载热潮。



漫漫归家路
The Long Journey Home

机种：PS4/XOne　类型：角色扮演　发行商：Daedalic Games　发售日期：2016年秋

纵使旅途曲折，终点只有一个

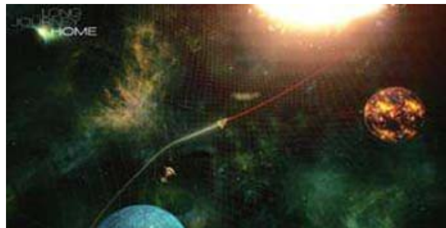
《漫漫归家路》是一款由Daedalic Games开发制作的以宇宙探索为主题的角色扮演游戏。故事讲述了人类史上第一艘带跃迁功能的太空船在它的第一次试航中发生意外，试航失败的太空船在毫无准备的情况下跃迁到了未知的宇宙空间。玩家扮演的舰长需要克服重重困难，带领着船员们重返自己的家园：地球。

本作结合了多种游戏类型。首先本作的世界相当庞大，玩家所处的宇宙会随着玩家的行动与选择而发生变化，这保证了玩家每次开始新游戏都能有截然不同的游戏体验。为了回到地球，玩家在旅途中会和不同的外星人进行交流，在危机之时玩家还需要为生存拼死一战。在这段漫长的归家之旅中，玩家还需要决定前进的路线，但无论你的路线如何，期间作出了什么决定，你的目的都只有一个，那就是寻找跃迁点，然后回到地球。









斯凯拉与普拉斯 四叶草岛大冒险
Skylar & Plux: Adventure on Clover Island

机种：PS4　类型：动作冒险　发行商：Grip Digital　发售日期：2016年内

一猫一鸟，并肩作战！

《斯凯拉与普拉斯 四叶草岛大冒险》是一款由来自瑞士的开发团队Grip Digital制作的一款3D平台动作冒险游戏。从游戏标题和形式不难看出，本作很大程度上参考（或者说是致敬）了经典动作冒险游戏“《杰克与达斯特》系列”。故事讲述了名为CRT的大反派打算利用自己的机器人大军占领四叶草岛，而本作的女主角斯凯拉原为CRT开发的“猫间兵器”之一。在摆脱操纵并夺回意识后，斯凯拉决定和名为普拉斯的小鸟一起为拯救家园四叶草岛而战。

和“《杰克与达斯特》系列”的两位主人公类似，类似，本作的两位主人公分工明确。斯凯拉将依靠着她的改造机械手臂和喷射背包成为本作的主要战力，而另外一位普拉斯则负责在冒险中插科打诨，提供笑料。玩家将会在四叶草岛进行冒险，冒险的足迹遍及热带雨林、冰天雪地到机械要塞。喜欢“《杰克与达斯特》系列”的玩家不妨留意一下本作。









编辑视点 EDITORS'OPINIONS

大一统世代

电子游戏史的第八世代从 2012 年算起的话，也已经到了中期阶段。从 2D 到 3D，从按键到体感，如今似乎要更进一步，无论索尼的 VR，微软的 AR，还是密不透风的任天堂“NX”，都引起了我们无尽的想象。玩家们迫不及待地想要知道，自己即将迎来怎样的新玩法。在这个 VR 还在为分辨率和价格而愁眉，AR 还停留在研究室的时间点，下个世代到底会以什么为标志而诞生，似乎还很难看出端倪。不过，“三巨头”显然已经不约而同地走在了同一个路口之上。

> 在这个 VR 还在为分辨率和价格而愁眉，AR 还停留在研究室的时间点，下个世代到底会以什么为标志而诞生，似乎还很难看出端倪。不过，“三巨头”显然已经不约而同地走在了同一个路口之上。

游戏开发成本的飞跃，移动游戏市场的膨胀，让主机游戏厂商不得不更多地考虑如何利用有限的资源，来获取更大的收益。于是近年来，我们看到一贯由某个平台独占的大作转为了跨平台游戏。得益于主机架构向 PC 看齐，甚至一些比较小众的主机游戏，也纷纷跨到了 PC 平台。如果说主机游戏玩家还有“一机在手十年无忧”的优势，那么最近对于“高配版 PS4.5”的热烈讨论，又将这一优势化为了笑谈。

说实话，像是 PS4 和 PSV 在运行某些游戏时连稳定在 30 帧也做不到，以及开发商面对缩水的指责而无可奈何这样的事实，已经凸显了本世代在性价比抉择上面做了过大的妥协。而对于主机厂商，除了把机能做足和把第三方尽可能地吸引到自家平台，还有更重要的事情要做。这里我想引用岩田聪在 2014 年的一番话，与读者们分享。

以往的主机世代更替就意味着游戏断代，因此玩家们期待着新主机推出时能够兼容，但“如果能够简单地将游戏软件从一个平台移植到其他平台，就能很好地解决主机首发后的软件不足问题。以往世代交替的时候，因为技术进步的程度非常大，在成本限制下的最优选择，就使得每次的游戏机硬件都完全不同。”这里假设的对策，正是 PS4 这两年来即使独占游戏数量不多，也依然获得了巨大的支持，装机量猛增的重要原因之一。而针对有着较大优势，却被智能手机瓜分的掌机，他认为（主机设备）未必会只剩下一个，反而可能会增加。以往只有掌机和家用机，是因为架构完全不同，更多的设备意味着开发资源被分散，导致游戏滞后。“iOS 和 Android 由于有统一的可持续的平台，所以不会为机种增多和软件供给而犯愁。任天堂的平台也必须如此。”很显然，微软规划的 UWP（通用 Windows 平台）游戏与之殊途同归。

尽管智能设备的兴起让分析家又一次获得了唱衰主机游戏的理由，但事实上主机业界却从中受到了启发。主机厂商开始一致地追求更统一的平台和无缝的用户体验，也可能会推出细分的产品线拓展更广泛的受众。比起 VR/AR 之类不成熟的噱头，或许这才是更能提高我们的游戏体验的大趋势。

[文：初心者]

“另存为”的那些事儿

相比起专注于家用机平台的欧美厂商，日本厂商最近几年更加倾向于“家用机＋掌机”的跨平台模式，偶尔还会有同一系列主机的“次世代主机＋本世代主机”这种形式出现，尤其是在 PS 系列的平台，这一现象已经变得习以为常，这种形式我们将其称之为“另存为”。



在最近，一般情况下“另存为”的形式都是高机能主机上的游戏向机能较低的一方主机上移植，从节约成本的角度来说这是最方便的。在次世代主机发售前后的那段时间里，这一形式则是反过来的，绝大多数厂商都是把本世代主机的游戏进行了一些优化之后就移植到了次世代主机上。如果说两个世代家用机之间的“另存为”只是因机能大小而在游戏体验上有些差别的话，那么“家用机＋掌机”形式的跨平台从目标群体的意义上来说反而在日本更有市场，因为前者能够提供更高质量的游戏体验，而后者能够提供更好的便携性。

但是，“另存为失败”的话，“另存为”的意义就会变得十分薄弱。

至今为止遇到过的家用机之间的“另存为”失败所导致的结果无非就是两个：本世代家用机版本的游戏体验变差，或者次世代家用机版本的后期处理不足导致画面表现力反而比本世代家用机版本更差，不过俗话说得好，瘦死的骆驼比马大，本世代机后期的机能开发以及次世代机的稳定性能都注定了“另存为”再怎么失败，也不会造成太大的游戏体验落差。

但是“家用机＋掌机”形式的“另存为”就容易造成两个机种之间巨大的体验差距，这一点在 2013 年的《英雄传说 闪之轨迹》和今年的《祭品与雪之刹那》发售初期引起过话题的读盘问题上就可见一斑，在 PSV 前期的各类《无双》作品上这些问题也比较突出。在最近玩的《高达破坏者 3》上也有这类问题，PS4 版能够实现 60 帧的流畅战斗，而 PSV 版里光是用近战武器的 EX 动作都有可能引起掉帧现象，严重的话甚至有可能导致上网联机时掉线或者游戏强制退出等问题。引起这类问题的原因有可能是因为开发的主体放在了 PS4 版而在移植 PSV 版时优化不足所导致的，如果说反过来把开发主体放在 PSV 上然后移植到 PS4 上就很少会有问题发生，同属于共斗类动作游戏的《噬神者 2 狂怒解放》和《讨鬼传 极》就是一个好例子。

“另存为”的游戏优化不处理好的话，对于那些只买了掌机版或者同时买了两个机种版本的玩家来说会成为一个十分头疼的问题。

[文：秋沙雨]

> “另存为失败”的话，“另存为”的意义就会变得十分薄弱。

热点追踪 NEWS REVIEW

● 深度解读业界动向·全面剖析要闻因果 ●

PLAYSTATION 4K 战略与性能分析

几十年来业界的所谓加强版主机从未成功 为何索尼还要趟浑水？

最近整个业界最大的一件事，无疑就是PlayStation 4.5的消息基本已被证实，大概的名字就是PlayStation 4K。欧美多家权威游戏媒体的内部线报都已经证实了这一点。但这个消息给玩家留下了太多疑惑。

首先最大的一个问题是：索尼为什么要这么做？PS4发售至今还有两年多的时间，现在就推出换代机型是不是有些操之过急？很多玩家的PS4都刚买没多久，PS4K对他们说简直是噩耗。而对于正打算购买PS4的玩家，恐怕都要因为这个消息而观望了，这显然会大大影响目前PS4的销量。历史上，这类过渡机型都没有什么好下场，从当年的MD升级版，到N64磁碟机，无一例外都是惨败。

更令人关心的问题是：PS4K推出后，PS4是否就离退役不远了？今后会有很多游戏只能在PS4K上运行？若是如此，索尼恐怕难以向现有的几千万PS4玩家交代。

再接下来的一个问题是，PS4K的机能究竟有多高。毕竟4K游戏需要的配置极高，即使是目前高端配置的PC，面对4K游戏也是非常吃力。几乎肯定的是，为了保持与PS4的统一架构，PS4K将会使用现行的APU技术的进化版，仍然是使用AMD的CPU和GPU。

PS4和Xbox One推出时，业界常规的是28纳米的微处理器生产工艺，而现在正推进到14纳米和16纳米芯片，使用3D的“FinFET”晶体管。不断缩小的晶体管，与创新的架构，是芯片计算性能不断提升的关键。而这种进化的速度，在过去几年是逐步放缓的，从28纳米到14纳米，花了四五年的时间。而采用了新工艺之后，相同尺寸的芯片里，性能理论上提高了一倍。

PS4K 性能推测

从新工艺技术的时间节点来判断，PS4K使用的可能是AMD即将推出的Zen CPU内核和Polaris GPU架构。AMD的Zen架构将于今年底发售，是作为高性能的台式机CPU，而家用机依靠的是低功耗的移动技术。将于2017年发售的PS4K有很大的可能在GPU上有较大的进化，但CPU性能可能提升不大。

至于同样年底发售的Polaris，已知的是其基于第四代GCN架构，AMD承诺其在每瓦特性能上将有巨大的提升。AMD设计了两个版本，Polaris 10和11，分别面向主流和高端市场，就像GCN架构于2011和2012年推出的Radeon HD7970/7950以及Radeon HD7870/7850。

> 在电视屏幕上4K解析度与1080p的区别并不是太明显，而在VR环境中可谓天壤之别。如果索尼针对PS4K推出升级版的PS VR，虽然成本会高很多，但是会以最完美的体验让核心玩家们趋之若鹜。

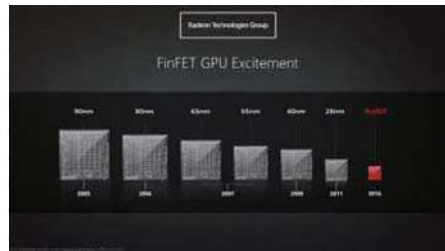
由于家用机需要考虑主机的尺寸大小，在其常规尺寸下，能够将GPU性能比PS4提升一倍已经是非常乐观的估计。而要发挥其效能，相关的内存架构也要提升。要达到4K解析度，内存需要大幅提升，因为贴图解析度提高了数倍。更重要的是，要把新GPU的性能发挥出来，内存的速度必须大幅加快，绝不能在这个地方出现瓶颈。

据猜测，PS4K将会支持HDMI2.0，提供60Hz的4K视频输出，对应HDCP2.2内容保护机制。所以Netflix的4K视频是没有问题的。搭载次世代4K蓝光播放器也不稀奇。

以下是外媒推测的几个关键点：

- 使用更高端的Polaris可以在保持主机尺寸的前提下将图像性能提升两倍甚至更多。
- Polaris默认支持4K、HDMI2.0、HDCP2.2和HDR。
- 鉴于新处理器的成本，新主机的价格会较高，大概与PS4首发时399美元的售价相当，大概率比该售价更高。
- PS4K可能与更便宜的“超薄PS4”并存，后者通过使用14纳米/16纳米工艺实现尺寸缩小与成本降低。

总结：到2017年，14/16纳米生产技术将会更加成熟，性能大幅提升的新版PS4届时将会发售。但PC端的技术进步速度没有移动端那



▲微处理器的性能进化速度正在变慢，从PS4的28纳米工艺到14纳米的FinFET足足用了4年多的时间。

么快。芯片生产技术积累了 4 次大幅提升之后，PS3 到 PS4 的更新换代才成为可能。到 2017 年芯片生产技术只经历了一次提升，能够期待的图像进化非常有限，真正的 4K 游戏将会是凤毛麟角。

在 PS4 基础上进行提升

与 PS3 相比，PS4 过得非常滋润，其市场领先地位已不可动摇。而 PS4K 的推出反而会造成许多潜在风险。首先在游戏开发层面，游戏开发商们将不得不增加人手同时制作 PS4 和 PS4K 版，现有 PS4 版的游戏开发质量将不可避免地受到影响。PS4K 是一种走钢丝的行为，虽然重度核心玩家们对于新主机的态度肯定是买买买，但在已积累的 4000 万 PS4 用户中，这种玩家毕竟只是少数，索尼如何兼顾其他玩家?

采用新的 CPU 和 GPU 后，兼容性是最大的问题。PS4 目前的 Jaguar CPU 内核没有太多可以发挥的空间，可以做文章的是 GPU。PS4 的 GPU 用的是半定制版 Radeon HD 7870，时钟频率向下锁定了一部分，还有两个计算单元未使用。如果使用同一世代的 GPU，目前有 7970 的 Tahiti 处理器可以选择，其计算性能提高了 60%。如果将其进行超频，加上更快的内存，也能实现比较明显的性能提升。AMD 的 Tonga 处理器也能有较好的兼容性。按照 PC 的图像标准，这是非常保守的设计，但至少能够满足一些 PC 多媒体的需求。首先是能够支持 HDR 以及更广的色域，这都是 2017 年 4K 图像领域所需要的。当然，对于 PC 狂热分子来说，PS4 和 Xbox One 首发时的规格配置已经被认为很低了。对于图像的追求无止境的人们，总是希望用同时期最高端的配置，但无论是成本还是尺寸都注定不适合做成游戏机。

以下是外媒推测的几个关键点：

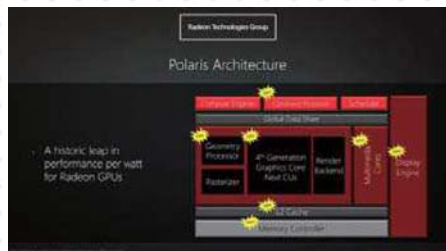
● PS4K 的游戏阵容将会与 PS4 保持一致，只是在 PS4K 上运行画面会更好，就像 PC 游戏的高画质和中画质的差别一样。

●之前已经推出的游戏在 PS4K 上运行会更流畅，或者通过补丁可以实现更出色的画面效果。

●游戏画面解析度会超过 1080p，在 4K 屏幕上视觉效果会更好，但 AAA 大作想要达到原生 4K 解析度基本不可能。

●对于 4K 多媒体有更好的支持，但对于核心玩家来说仍然完全不够用。

总结：在现有 PS4 的硬件架构基础上进行改良，可以很好的保证游戏的兼容性，但不能真正实现 4K 游戏的 PS4K 似乎没有什么实际意义。



▲ Polaris 的技术架构有很大的进化，但对于 PS4 游戏的兼容性会成为一个问题。

但从价格以及游戏开发的角度来说都是更现实的选择，索尼采用此方案的可能性也更高。

“精英版”PS4

还有一种可能是所谓的 PS4K 其实就是“超薄 PS4”，现有的处理器采用 14/16 纳米工艺生产，局部功能进行了改良。由于处理器生产工艺的改进，索尼借此机会对 APU 的一些设置及功能进行了更新，从而对 4K 显示器有更好的支持，HDR、HDMI2.0 和 HDCP2.2 可以更容易地添加到现有的 APU。

在性能方面，因为与过去的超薄版主机相似，在规格上没有大改，但通过超频以及解锁之前未使用的两个计算单元，也可以实现性能的小幅提升。据估算，将两个计算单元解锁后，GPU 的运算能力可以提高 11%。为了最大程度释放图像性能，索尼可能会将 GDDR5 内存替换为更快的模块。

可推测几个关键点：

●完全兼容 4K 显示器，包括次世代多媒体。

●对现有的 PS4 游戏阵容完全兼容。

●游戏画面输出到 4K 显示器将支持 HDR，但解析度仍保持在 1080p。

●由于采用 14/16 纳米工艺，成本将会更低。

总结：这种按照生产工艺进行主机小改版的做法从 PS 延续到 PS3，早已为玩家所接受，对玩家来说几乎感受不到规格的小幅改变。而所谓的 4K 也就变成一个噱头。不过与过去的超薄版相比，由于存在超频和计算单元解锁的可能性，因此还是有更实质性的进步，可以将其称为“精英版”。

备战 PS VR

PS4 发售至今只有两年多的时间，实际上还没有出现一款能真正发挥其硬件实力的游戏，现在就将硬件更新到“4.5”确实是不可思议的行为，但也并非完全不可想象。微软的 Phil Spencer 说：“我们看到其他平台上，无论是手机还是 PC，都是持续不断的进行硬件升级，这在游戏机上是很罕见的。游戏机一开始就将自己的硬件进行了锁定，然后过了六七年才能迎来新一代主机。我相信未来游戏机的硬件创新将会更快。你们将会看到新硬件推出的同时，将会实现游戏的向上和向下兼容，因为我们有‘通用 Windows 应用’，有‘通用 Windows 平台’，让我们能更加专注于硬件创新而不用顾忌游戏的兼容性。”

换句话说，未来游戏机的进化可能像 iPhone 一样，不断推出性能更强的新版本，但游戏兼容性保持一致。无论你用 iPhone4 还是 iPhone6S，能玩的游戏完全相同。一些更高端的游戏在旧机型上运行可能流畅度会稍差，但并不影响整体游戏体验。但游戏机的情况毕竟与手机还是不大一样。手游并不追求画面，现象级手游大作靠的是玩法上的创新，反而画面最好的手游大多都很难取得较好的商业成就。而在家用机上，AAA 大作必须要有一流的画面，开发商们总是以榨干硬件性能为目标。毕竟电视游戏的游玩情景与手游不



同，在大尺寸的电视机上运行游戏，配上高档的音响系统，需要的就是感官的刺激，画面仍然是至关重要的元素。手游能实现老机型与新机型同时畅玩最新大作的和谐局面，前提是新机型在性能上巨大的浪费。而在追求画面的家用机行业里，势必会出现最新大作只能在新主机上运行，即使在旧型号上也能兼容，但也会因各种丢帧、各种低画质而令人不堪忍受。正如当年在 Wii 上也有《COD》、《刺客信条》等 AAA 大作，但是却鲜有人问津。在这种现实环境下，加快游戏机的硬件更新速度是一种非常冒险的行为。玩家会发现自己刚买的游戏机还没用一年就跑不动最新大作；开发商为兼容各种版本而绞尽脑汁，本来就令人不堪忍受的高昂开发成本将变得更高。而对于硬件商来说，多机型导致量产规模下降，也会影响到成本。

既然硬件性能的更新有这么多风险，为何索尼还要冒险？其中一个重要原因可能与 PlayStation VR 有关。目前 PS VR 已经被索尼作为一个战略级新产品，对于整个 PlayStation 产品家族来说，就相当于一次主机世代升级。然而由于 PS4 最高只能输出 1080p 的游戏画面，因此 PS VR 的最高解析度只有 1080p。而在 VR 的环境下，1080p 解析度严重不足，画面颗粒感非常明显。相比之下，HTC Vive 和 Oculus Rift 都是 2K 级解析度，虽然与 1080p 相比提升的幅度并不是很大，但视觉效果还是有较明显的改善。在这个技术指标上的不足，使得 PS VR 处于劣势。在电视屏幕上 4K 解析度与 1080p 的区别并不是太明显，而在 VR 环境中可谓天壤之别。如果索尼针对 PS4K 推出升级版的 PS VR，虽然成本会高很多，但是会以最完美的体验让核心玩家们趋之若鹜。

VR 对于帧率的要求也很高，PS VR 能达到 120Hz 的刷新率，在这个指标上高于只有 90Hz 的 HTC Vive 和 Oculus Rift。但这就意味着 PS VR 的游戏要实现 120fps 的帧率，这对 PS4 的机能提出了巨大的挑战。可以肯定的是，无论 PS4K 的规格如何，都无法满足 VR 几乎无止境的性能需求，不过至少可以使其在 PC 端 VR 的强力竞争下有更大的胜算。索尼已经承认 PS VR 不及竞争对手，但它的优势是价格更低，是玩家体验 VR 更经济的选择。不过对于不差钱的核心玩家来说，太明显的视觉差距是难以忍受的，这可能使他们叛逃为 PC 玩家。VR 之战的初期面向的本就是高端用户，索尼需要为他们提供更高端的选择。对于 PC 端 VR，HTC Vive 再加上一张发烧级显卡大约需要 2000 美元，而 PS4K 外加一个升级版 PS VR，相信也要便宜很多。

VR 对于游戏业界来说是一个全新的开始，行业竞争规则也将因此而变化，对过去来说无法理解的一些策略或许也拥有了一些新的意义。

《方舟 生存进化》背后的冲突

这款在去年爆红的游戏正招来官司纠纷 若败诉将被迫下架

去年下半年，一款恐龙题材的沙盒生存游戏在Steam上爆红，虽然玩家褒贬不一，但《方舟 生存进化》超过300万套的销量足以让很多AAA大作汗颜。然而就在去年底，这款游戏却闹出了官司，控辩双方是Trendy Entertainment和Studio Wildcard。

2015年12月，在Trendy递交的诉状中说，他们之前的创意总监Jeremy Stieglitz违反了合同，在2014年离职后偷偷从事《方舟》的开发，这违背了竞业禁止的相关合同条款。此外还涉及从Trendy公司挖角。而这些行为对于Trendy的商业运营造成了“毁灭性的影响”。Trendy认为《方舟 生存进化》对于其作品《地牢守护者》形成了直接的竞争，无论是在玩家还是游戏开发者方面都被抢走。

Wildcard的领导层否认Stieglitz在本作的开发中扮演了重要角色。佛罗里达州第八巡回法院将于4月27日进行庭审。Trendy要求在案子了结之前，对于《方舟》颁发暂时禁制令。如果其要求得到批复，Wildcard将不得不停止本作相关DLC的开发，甚至将其从Steam撤下。

Wildcard目前并未对自己进行辩护，但已要求法院驳回Trendy的申请，并指出Trendy的起诉简直不知所谓，没有实际证据，甚至可说是一种龌龊的行为。法院方面尚未做出回应。

Wildcard创始人Jesse Rapczak表示，Jeremy Stieglitz在《方舟》的开发过程中扮演了顾问的角色。Jeremy的妻子Susan是Wildcard的另一名联合创始人。

实际上，Stieglitz与Trendy之间的恩怨由来已久，而这些在法院文件中都有提及。

3年前，Trendy的几名员工向媒体爆料，称其公司的工作环境非常恶劣，经常强制员工长时间加班，甚至一个星期工作七天。他们不敢抱怨，担心遭到创意总监Jeremy Stieglitz的报复。此事被媒体曝光后，Trendy马上替换了Stieglitz。那年年底，他们为Stieglitz专门成立了另外一家公司，叫做NomNom Games，负责开发网络射击游戏《疯狂怪兽》。聘任状显示，Stieglitz将保持在Trendy的首席技术官的身份，同时又兼任NomNom Games的总裁。但这并没有持续多久。2014年4月4日，Stieglitz向公司上级以及大股东Insight Venture Partners发了辞职信。信中说，他虽然对于《地牢守护者 永恒》的前景感到兴奋，但无法与同事们共处。“过去几周我和Trendy的很多负责人开了很多会。我意识到自从Trendy的某些人恶意中伤我之后，我已经没有办法信任这些人，更没办法和他们共事了。虽然我很想忘记和无视这些事，但在心里还是做不到。”

Stieglitz建议说，要么Trendy炒掉一些人（他在邮件中列出了这些人的名字），要么就是他走。而如果要和平分手的话，Trendy要解除原合同中对他的竞业禁止协议，该协议中规定他离职后三年内不得从事与原公司存在竞争的工作。

最后他们达成了协议。2014年6月23日，Stieglitz与Trendy签署了协议，约定其在Trendy再工作两个月，而Trendy同意将竞业禁止的协议期从三年缩短到一年，即到2015年8月失效。

然后Trendy宣称Stieglitz在夏季仍然就职期间试图将其员工挖到新公司。这违反了Stieglitz之前签署的相关协议。2014年8月18日，就在Stieglitz离职几天后，Trendy的律师们就给他发了要求停止挖角行为的律师函。此后Stieglitz给他们打电话保证以后不会再做这种违反合同的事。但Trendy称他继续违反了竞业禁止协议，帮助开办了Wildcard工作室，聘用了Trendy的员工参与开发了《方舟》。在法庭文件中列出了6个人，他们表示Stieglitz确实找过他们。Trendy认为Stieglitz与Wildcard还利用了Trendy的知识产权与商业机密，用来开发《方舟》。特别提及了该作所用的部分技术来自Trendy。

这个案子主要围绕一个要点：Jeremy Stieglitz究竟在多大程度上参与了《方舟》的开发？Wildcard联合创始人Jesse Rapczak的说法是仅仅做了一些顾问工作，他和Stieglitz认识多年，大学时就是同学。

据媒体得到的知情人士爆料，Stieglitz实际上就是《方舟：生存进化》的主策划，这也得到了该项目开发者的确认。Trendy方面的律师指出，Jeremy Stieglitz的妻子、工作室联合创始人Susan Stieglitz是用她的婚前姓名Susan Browning注册的Wildcard公司，她在佛罗里达州Gainesville还开了一家面包店，注册名用的是Susan Stieglitz。Trendy认为这是为了掩饰其与Jeremy的关系，律师说：“Susan并不是软件工程师或游戏策划，她只是一个卖蛋糕的。”

整个2015年，Trendy和大股东Insight的律师多次联系Stieglitz。7月份，他们发了律师函要求停止违约行为，然后在12月他们警告说要诉诸法律。2015年12月18日，Trendy的律师在发给Stieglitz的律师函中说：“Insight获悉您参与了Wildcard Properties的成立，以及参与了《方舟 生存进化》的开发。虽然Wildcard工作室以‘隐形模式’进行运作以掩饰您的参与，但是据游戏圈子所观察到的，您的妻子是该公司的注册人之一，我们从多个渠道的消息得知您对Wildcard扮演了重要、甚至决定性的角色。”

不久Trendy就起诉了Wildcard。目前Wildcard尚未做出辩护。Wildcard的律师说：“Trendy的抱怨听起来更像是八卦杂志的报道，并没有严谨的事实根据。其中的很多指控都是在诽谤。”但是该律师同样没有给出能证实其清白的证据。从目前的已知信息以及知情人士的消息来看，Jeremy Stieglitz恐怕很难撇清自己的关系。



3年前，Trendy的几名员工向媒体爆料，称其公司的工作环境非常恶劣，经常强制员工长时间加班，甚至一个星期工作七天。他们不敢抱怨，担心遭到创意总监Jeremy Stieglitz的报复。



千锤百炼铁汉雄鸡 ——“《火箭鸟》系列”
制作团队RatLoop Asia专访

在2011年，一款名为《火箭鸟 铁汉雄鸡》的横版过关游戏凭借独特的画面风格以及趣味十足的关卡设计得到了不少玩家的好评，而且全中文化的游戏环境也使得它在国内拥有很高的人气。如今多年过去，游戏的续作《火箭鸟2 进化》也发售在即，为此我们特意联系了本作的开发团队、来自新加坡的华人团队Ratllop Asia进行专访，应邀接受这次访问的分别是“《火箭鸟》系列”创始人兼制作人陈贤悦先生（下称陈），以及游戏的主程序设计师欧阳寅先生（下称欧阳），通过这次访谈各位也能更加深入地了解游戏背后的故事，下面就跟随我们的脚步来一探究竟吧！

文 伽蓝　美编 心の永恒

Q：你好，我知道RatLoop Asia中有很多华人，这也是《火箭鸟》受到中国玩家关注的原因之一，首先请简单介绍一下开发团队吧。

欧阳：对，我们有很多华人成员。譬如说“《火箭鸟》系列”创始人、制作人陈贤悦是欧洲华侨；我是主程序设计师、兼游戏设计师；来自中国；程序设计师、兼游戏设计师Mark Hong是新加坡本地华人；艺术团队领头的是洪智毅，新加坡本地华人；艺术家潘家俊，新加坡本地华人；艺术家Albert Hyral是印尼华侨；还有测试领队Hansen Chew和Cleon Wong两位新加坡本地华人。

同时我们也是一个国际化的团队。美国Ratloop公司在90年代由陈贤悦和才华横溢的美国朋友们一起创立，譬如曾在顽皮狗制作过《神秘海域1》及《神秘海域2》的Lucas Pope，他就是《火箭鸟 铁汉雄鸡》PS3版的主程序设计师，四年前由我接替了他的位置。Lucas随后自己创作了大名鼎鼎的游戏《请出示文件》(《Paper,Please》)，这个作品也有很高的知名度。

Q：当你们开始制作《火箭鸟2进化》的时候，相信参考了很多玩家们对于《火箭鸟 铁汉雄鸡》的建议，那么新作当中有哪些元素是根据玩家们的反馈而加入的呢？

欧阳：我们接纳了很多玩家的反馈和意见，比如说我们修正了平台跳跃的视觉判定问题，我们还设计了更有技术性和策略性的战斗系统，而网络联机部分的程序我们是下决心完全推翻重做的，因此网络合作的体验会有非常大的提升，同时奖杯的设计和取得也更加亲民了。当然，最重要的是操作手感完全改变了。

Q：正如你所说，从试玩者分享的经验看来，《火箭鸟2进化》的动作部分提升很大，手感更加流畅，而不少玩家表示说一代的比较大缺点就是动作稍有僵硬，请问你们是如何针对这个问题进行改进的呢？

欧阳：是的，前作的游戏定位是“Cinematic Platformer”，即电影化的平台游戏，为此我们设计制作了非常丰富的细节动画，使得每一个动作看起来都很真实自然，可惜的是，这些细节反而

导致了一些操作延迟。

这一次则不同，我们的游戏定位是“现代的动作游戏”，因此主角的操作性被放到了第一位。我们去除了不必要的细节动画，为了确保输入延迟的最小化，我做了很多技术层面的优化。在画面提升的基础上，本作的PS4版和PS Vita版都是以每秒60帧为基准的，这样的决策完全是为游戏的操作手感而服务的。值得一提的是，本作中，当玩家用心灵控制装置去操作敌人解谜的时候，我们刻意保持了前作的细节动画和手感，这样既保证了动画的高水准，也避免了这些细节干扰动作要素。

Q：在前作中，玩家要做的不仅仅是战斗、射击，而且还有相当一部分的解谜要素。2代在强化战斗爽快感的同时，是否也进一步增强了解谜的乐趣呢？

陈：相对而言谜题部分会变得简单一点，在带来更多趣味性的同时也避免过难导致玩家卡关。在某些特定的场景中，会有多种不同的通过方式，比如玩家能借助手中的武器对敌人大杀特杀通过，但如果你多动脑思考，或许能找到更好的方式！

Q：虽说《火箭鸟》已经是5年前的游戏了，但是在游戏最后，铁汉雄鸡给独裁者植入迷魂虫，让他自己走出太空舱的那一幕，还是让人记忆犹新。迷魂虫作为游戏解谜部分的核心设计十分巧妙，请问这个灵感是怎么产生的？

陈：我们团队一直都很喜欢精神控制敌兵的这一概念。就像噗子基将他的实验对象洗脑，让他们讨厌鸡一样，主角铁汉雄鸡也是在被精神控制的情况下为企鹅而战的。由于《火箭鸟 铁汉雄鸡》的故事主题是“复仇”，因此我们希望铁汉雄鸡能对敌人进行精神控制，让他们感受自食其果的滋味，所以便设计了迷魂虫这一元素。

在《火箭鸟2 进化》中，比起迷魂虫，铁汉雄鸡找到了电话干扰器这一新的道具，这个干扰器能让铁汉雄鸡假装成他们的上级并向其他的企鹅下达命令。试想一下，让敌人忙于用手机发送短信或是玩游戏而忘记守卫他们的岗哨，不是一件很有趣的事吗？（笑）

Q：《火箭鸟2》将“合作模式（Co-op Mode）”进化成了“救援模式（Rescue Mode）”，还对应最多4人的联机游玩，这是想进一步拓展多人同乐的氛围和乐趣吗？

欧阳：没错。值得一提的是，现在似乎越来越多的同类游戏系列移除了本地多人合作模式。但是，我们依旧保留了本地合作模式，因为我们很重视家人和朋友在同一个地点同乐的需求。

Q：在一代中，New World Revolution担纲制作的音乐受到了广大玩家的好评，本作的音乐是否仍然由其制作呢？

陈：是的！游戏使用了一些New World Revolution未曾公开的新曲，而且他们也为游戏的战斗部分创作了大量的原创战斗音乐。

Q：相较于前作，《火箭鸟2》制作过程中最困难的是那一部分？有什么让制作团队十分纠结的地方？

欧阳：技术、艺术、设计，想要在每一个方面都要精益求精很不容易。有时候我们必须要做出取舍，比如之前提到的细节动画和操作手感的矛盾。不过，我相信我们已经做出了正确的选择。

Q：众所周知，《火箭鸟》中的人物形式，全部取材自鸟类。像铁汉雄鸡、噗子基这些生动有趣的形象，有没有人物原形参考？另外，为什么会把人们印象中比较憨厚的企鹅设定成反派呢？不同角色所属的鸟类又是否有其具体的隐喻呢？

陈：企鹅的形象是讨人喜欢的，同时略带一点慵懒和笨拙，实际上游戏中大多数的敌人并没有真正的好坏之分，他们仅仅是在履行自己的工作，而就像其他所有的工作构成一样，在一个整体中总会有蠢人、懒人以及野心勃勃的人。主角铁汉雄鸡是被“复仇”所驱使的，因此他也是游戏中惟一一个能达成自己目标的人，因为他心怀动力，而非单纯地完成自己的“工作”。

欧阳：顺带一提，制作人在设计噗子基的时候，参考的是他自己的形象，而并非是网络盛传的某个中小型国家的领导人。

Q：本作故事虽然看似是参考了不少二战的元素，但是又加入了诸如太空猫头鹰这养带着浓重科幻味道的敌人，那么请问在你们的心目中，《火箭鸟》其实一款以什么风格为主的作品？

陈：我觉得吧，当你创造了一个鸟类能说话的世界时，一切皆有可能！在游戏中很多地方我们都使用了比喻的手法，以此来填补游戏中一些细节的空缺，我们确实会从科幻小说以及二战电影中获取一些灵感，但是如果我们单纯借鉴其中之一的话，玩家很容易就会预料到游戏的走向，因此我们将科幻与现实相融合，让其产生意想不到的化学反应。

Q：《火箭鸟》最初的开发团队规模很小，如今2代马上推出，在团队成长的过程中，有哪些宝贵的经验可以分享吗？

欧阳：我注意到，有不少小型游戏的团队其实蛮大的，50人以上的大团队也并不罕见。而事实证明，我们的小团队也非常具有竞争力，因为我们有机会达到非常高的效率，我认为团队成员之间的紧密合作起了很关键的作用。

Q：《火箭鸟》1代分别在PS3和PSV上成为过PS+会员限免游戏，限时免费对于《火箭鸟》这样的游戏来说有什么样的利弊？

欧阳：限时免费有利于这一类小型游戏的推广，毕竟它们平常能动用的宣传资源非常有限。

Q：之前有不少PSN游戏在受到好评后又尝试推出了实体版，《火箭鸟》有没有类似的考量呢？

欧阳：短期内暂时没有这个可能性。但一旦有确切的信息，我一定会第一时间通知各位的。

Q：前作中曾用过场动画的形式表现过主角铁汉雄鸡年轻时的一些经历，请问是否有制作类似于前传、回忆章节或DLC之类的打算？

欧阳：这以次《火箭鸟2 进化》的故事模式内容非常丰富，我们是以一次性做完为目的的，完全没有出故事模式DLC的打算，所以请大家享受本篇的故事吧！

Q：本作对应3D显示功能，而在VR设备成为热门词汇的当下，有无推出VR相关版本的想法呢？你个人又是如何评价新兴的VR设备的呢？

欧阳：在《火箭鸟2 进化》中，我们确实在3D显示上下了功夫，我们确保了每个场景都有好看的3D效果，同时不会让玩家的眼睛感到很疲劳，为此我们做了大量的测试来保证这点。另外，我们团队对VR设备确实很有兴趣，我个人认为第一人称的游戏最适合VR，所以要回答“《火箭鸟》系列”能否推出VR版本，我们需要先花时间去实验我们的想法。

Q：团队的下一款作品还会是《火箭鸟3》吗？另外，团队有涉足大型游戏制作的想法吗？

欧阳：我们暂时不知道下一个项目会是什么。眼下，我们希望把《火箭鸟2 进化》的救援模式做出进一步的扩充。

Q：最后请为国内的玩家说几句话吧。

陈：各位中国的玩家朋友你们好！感谢你们对我们团队上一款作品《火箭鸟 铁汉雄鸡》的厚爱，在《火箭鸟2 进化》中我们一如既往地倾注了团队的所有努力，而你们宝贵的反馈也会帮助我们更好地改进游戏，谢谢！


□RatLoop Asia核心成员，后排右一为制作人陈贤悦。

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：简子君

三月份忙着在 GDC 上掀起新科技风潮的微软，很大程度上减少了对游戏产业本身的关注，国行 Xbox 业务也不出所料选择了继续低调蓄力。与 Xbox 不同，恰逢周年庆的 PlayStation 中国则借势不断进行推广宣传，不仅在北上广成都四地举办了面对玩家群体的线下周年庆，也公布了不少新作，今年开年这段时间国行主机市场的发展着实迅猛。

索尼投放国行主机广告

在一周年庆祝的活动中，索尼中国加速了今年开年阶段的推广速度。有了首年的成功基础，他们对游戏主机的推广力度也加大了不少。前不久，索尼中国就在 PlayStation 官网放出了一支针对国行市场投放的广告片，此广告片将会在国内各大电影院线进行影前投放，从而进一步扩大自家国行主机在中国大陆地区的认知度。

这支新公布的广告时长 28 秒钟，片中出现的游戏分别有《街头霸王 V》、《驾驶俱乐部》、《神秘海域 4 贼途末路》、《最终幻想 X 重制版》，为了使潜在玩家群体消除"游戏机就是给孩子玩的"这种错觉，广告片中还专程找来了三位老人出演，同时配合画面中的文字，使这部广告看上去有趣又不失深度。值得一提的是《驾驶俱乐部》和《最终幻想 X 重制版》都是已经过审发行的国行游戏，如无意外《街头霸王 V》也会推出国行版本，所以这三款游戏的出现都顺理成章。如此最后剩下的《神秘海域 4 贼途末路》就十分值得玩味了，作为索尼旗下最炙手可热的第一方游戏品牌，《神秘海域》一直备受玩家关注，之前添田武人先生也一再向玩家表示，对于《神秘海域》这样的大作，一定是会尝试使其登陆国行市场的，即使成功过审的几率不高也要尝试。

加之前不久在《神海 4》宣布延期的时候，索尼中国也确实已经将本作提交送审，总局方面也已经开始审核，所以在这样的背景下，广告片中特意加入《神海 4》绝不会只是为了简单的展示宣传，国行 PS4 可能会在未来不久迎来真正意义上的第一款 3A 级大作。





过审新作简报

F1 2015 PS4

自从去年的《重力异想世界重制版》之后，索尼国行游戏的发行速度简直是完全停不下来。从本作 3 月 9 日宣布审核通过，到 3 月 31 日游戏发售，索尼中国在国行游戏的发行进度上再次得到提速。《F1 2015》是目前业内惟一一款单纯对应 F1 主题的赛车游戏，同时也有"国际汽联一级方程式"官方授权，对 F1 赛事的出色还原绝对能让一级方程式爱好者大呼过瘾。本作的开发商为 Codemasters 作为一家开发过大量竞速游戏的团队，其中就包括《尘土飞扬》系列"这样的顶尖竞速作品。在《F1 2015》中 Codemasters 使用了与"《尘土飞扬》系列"相同的 EGO3 画面引擎，游戏的画面表现极为出色。除画面之外本作的其他内容也极为丰富，玩家可以对赛车进行超过二十项的自定义内容，其中包括发动机、变速器、燃料箱、动力反馈、悬挂系统等等都可以进行自主调整，而最特别的则是改进并优化了轮胎的物理模型，搭配游戏进化后的物理引擎，驾上赛车玩家会在游戏中体验到最快速、最逼真的 F1 赛事。

为了让玩家获得更加还原的 F1 生涯体验，本作也收录了《F1 2014》的完整赛事内容，玩家可以在 F1 赛季中扮演自己喜爱的明星车手进行比赛，创造辉煌的职业生涯战绩来向自己的偶像致敬。同时游戏的线上模式也一样丰富，既可以通过练习模式训练驾驶技术，也能在线上多人连线中接受其他玩家的挑战。





飞速骑行 PS4

相比于《F1 2015》，主打重机车的本作则更显另类，本作原名为《Ride》，由意大利开发商 Milestone S.r.l. 打造，作为一家欧洲团队，Milestone S.r.l. 同样有着丰富的竞速游戏开发经验，摩托车领域的知名游戏品牌"《MotoGP》系列"就是由他们所打造。本作中收录了自 80 年代以来的许多经典款式摩托车，其中包含了如艾普瑞利亚、宝马、杜卡迪、本田、川崎、KTM、闪电、铃木和雅马哈等众多世界著名摩托车制作商。除了可以驾驶这些摩托外，玩家还可以对机车的许多部件进行改造。而操作方面，驾驶重机车的游戏方式也有别于其他竞速游戏，玩家需要根据摩托车的速度和转向等控制驾驶员的姿势，对摩托车的驾驶有着非常独特的还原。赛道内容方面，本作中有 15 个现实世界中的地点，包括伊莫拉，马尼库尔，多宁顿公园，美国路，波特，米兰和法国的里维埃拉等地。

城市自由狂飙

PS4、PSV

本作是一款另类的摩托竞速游戏，玩家要完成的不仅仅是简单的竞速目标，还要在驾驶的过程中表演各种特技，以这些极限动作来刷取更高的评价，当玩家到达终点后，会根据多方面的表现来结算最终成绩。本作整体玩法上与育碧的《特级摩托》十分相似，不过《城市自由狂飙》主要体现的是在城市中肆意驰骋的感觉，赛道内容也都是发生在城市中的各种场景。

在游戏中制作组一共为玩家提供了五种不同风格类型的城市赛道，分别为工业化城市、贫民区、娱乐化城市等，这些赛道的场景设置都十分精致，在城市间狂飙的体验更是极为独特。



桥

XOne

本作从成本上讲虽然是一款小规模的作品，不过内容上本作却一点都不普通，作为一款平面逻辑解谜游戏，本作用独特的世界观与游戏玩法，打破了传统的物理学概念和视角的局限，鼓励玩家转换角度去思考谜题的答案。虽然游戏在操作上有许多科幻的内容存在，但却又不完全超脱于物理定律，这种既要求想象力有需要从科学角度思考的设计令本作展现出了神奇的魅力。游戏中一共存在 48 个设计精妙的谜题，它们各具特色，解法上也都有着独特窍门，玩家需要操控重力，使用重力牵引、重力漩涡、平行维度等许多稀奇古怪的概念通过虚幻的建筑结构，在不同的平面之间进行不断地转换。随着流程的推进，游戏世界中的谜题也会越来越困难。最终完成这些独特且复杂设计的谜题后，玩家也能获得思维能力上的提升，体验到丰富的知识与创意所带来的极大成就感。

主线故事完成以后，游戏将解锁另外的内容，在这里玩家可以挑战 24 个主要谜题的变更版本，游戏结局也将有所不同。

作为一款解谜游戏，本作在难度设计上也十分合理，玩家只需要去思考谜题的解法即可，完全不存在需要依靠操作通过的部分。除了精妙的关卡，本作的美术风格也有着出色的表现，完全手绘而成的画面清新干净，风格上和著名画师莫里兹·柯奈利斯·艾雪相似，画面中既有对称统一，也有许多隐藏的悖论美感混杂其中，充满玩味艺术与错觉的吊诡特性，配合游戏的关卡设计相辅相成，更增添了本作的魅力。在面世后本作获得了玩家群体与业内人士的一致好评，是一款不容错过的佳作。



PlayStation中国确定三款新作发售

在周年庆的这段时间内，索尼不断在国行市场发力，除了上面介绍的刚刚过审的游戏外，还有三款游戏确定即将上市。这三款游戏分别是《鲤》、《永不孤单》、《极速冒险 2X》，其中《永不孤单》这款游戏已经在之前的栏目中为大家介绍过，本作将会在 3 月 31 日登陆 PlayStation 中国商店，售价为 59 元人民币。值得一提的是本作的国行版本也是全球范围内首次实现官方中文化。在这款横版过关游戏中，玩家要扮演一位小女孩和白狐一起在漫天风雪的世界中展开冒险，由于本作的开发商是阿拉斯加的本土团队，所以游戏中也传递着浓厚的民族文化特色。

《极速冒险 2X》(Velocity 2X) 则是 2012 年 PSP 平台上《Velocity》的续作，本作作为一款滚轴射击游戏，别出心裁地想出了让玩家自己控制卷轴移动速度的玩法，让玩家在形式多样的场景中拥有更多的选择。游戏中玩家还需要控制主角在飞行器和人类形态进行转换，360 度的自由射击和通过瞬间移动来破解各种障碍谜题的玩法也十分新颖，其独特的高速节奏和爽快感更是让本作获得了媒体的一致好评。本作会以 120 元人民币的售价在 4 月 7 日登陆 PlayStation 中国商店。

由中国独立团队“天津队友游戏”开发的《鲤》已经在 3 月 29 日正式登陆国行 PS4，售价 38 元人民币，PSN+ 会员还可以享受八折优惠。本作最初是通过首届摩点网“PlayStation 中国开发者众筹大赛”集资完成，同时也是当届大赛的冠军作品，而且也是我国惟一入围 2015 旧金山 GDC IMGA 最受期待游戏的作品，并获得了第四届全球移动游戏大会“独立游戏开发者大赛”亚军。可以说是我国独立游戏的先驱之一，同时因为众筹的过程加深了开发团队和玩家之间的交流，所以游戏向玩家传递的感情也更为真挚准确。本作讲述的是一条鲤鱼的冒险故事，水墨式的美术设计风格清新独特，还由国内游戏界知名音乐制作人“大小姐”Zeta 为本作全程创作钢琴配乐，其出色的整体素质十分值得一试。


■《永不孤单》


■《极速冒险 2X》


■《鲤》

下一个主角就是你

PlayStation 中国一周年庆祝派对 + 索粉之夜 + 索尼魅力赏 2016 现场直击





时值 PlayStation 在中国上市一周年，SCE 中国邀请各路玩家和媒体，在上海、广州、成都以及北京四地举行了庆典派对活动。小编有幸参加了这次系列活动的最后一站——北京站，也借此机会参加了由索尼中国为了 20 周年纪念所举办的“索粉之夜”以及索尼魅力赏 2016，并有幸近距离接触了索尼集团总裁兼 CEO 平井一夫先生。本次的出行历时三天，下面小编就向大家介绍一下所参加活动的细节以及所见所闻。

文 乙太 美编 心の永恒

Day 1 PlayStation 中国一周年庆祝派对——北京站

属于玩家的庆典

本次的庆祝活动于 3 月 27 日下午在位于北京工体西路上的 D-one 酒吧举行，小编虽然在活动开始前早早地到达了活动地点，但此时的会场门口早已聚集了无数的 PlayStation 玩家，欢声笑语中足以感受到北京玩家们的热情。这些玩家都是为了给 PlayStation 的国行一周年庆生而来，当然除了北京的玩家，出席了其他几地活动的玩家，均带来了对 PlayStaion 的祝福与期许。这些祝福也被以视频的形式记录了下来，并在活动期间播放展示给了大家。而在我们看来，这不仅仅是对 PlayStation 的祝福，更是对日渐开拓的中国游戏市场的祝福与期许。

由于是庆祝派对形式的活动，所以现场的气氛也十分轻松活跃。主办方特意在会场四周的卡座准备了显示器与PS4，供出席活动的玩家们游玩切磋，并准备了食物、饮料供大家取用，十分贴心。进入会场时，玩家们会先领取红、蓝、绿、粉这分别代表四种手柄按键颜色的手环，用于之后游戏与抽奖环节的阵营区分。不得不说，游戏才是活跃气氛的最好工具，活动期间主持人邀请了玩家代表们进行了《舞力全开2015》与《街头霸王Ⅴ》的切磋比赛，现场的气氛也被瞬间炒热。让人眼前一亮的是《街头霸王Ⅴ》的比赛，因为SCE特意邀请了几名内部员工参与了与玩家的对抗，其中也不乏水平不错的《街霸Ⅴ》爱好者。虽然从最后的结果来看，SCE的员工最后都落败给了参与比赛的玩家，但也充分展现了SCE内部的员工们本身对于游戏的热情。他们，也是玩家群中的一员。

整个活动持续了3个小时，但玩家们的热情却不曾衰减，有人现场购置了PS4国行上市一周年的纪念套装，有人专门带来了主机与游戏让五仁叔签名，也有人忙着与其他玩家和媒体朋友们合影留念。本次的活动并不只是属于PlayStation的庆典，更是属于玩家们的庆典，他们都在享受着属于自己的独特时光。













回顾与展望

作为庆祝PlayStation在中国上市一周年的重要活动，SCE中国负责人添田武人先生（国内玩家为他取了“五仁叔”这一爱称）出席了活动并登台发表了讲话。添田先生首先回顾了整个2015年PlayStation在中国所取得的成果，在过去的一年里，总计有来自国内外的27款国行PS4游戏、12款国行PSV游戏得到了发行，作为重头作品之一的《重力异想世界》更是实现了全球同步发行。除了游戏，更有10款不同种类的国行PS4主机套装得到推出，这其中包括了上市纪念版以及国行一周年纪念版。在诸如CCG、Chinajoy等2015年的国内重要展会上，也没有缺少PlayStation的展台。可以说，纵观2015年，每个月都有全新的PlayStation相关产品或活动与玩家们见面。讲话之中，五仁叔特别提起了与玩家们在微博上的互动，并且表示通过微博这一平台来了解玩家、倾听玩家的诉求是一种不错的方式，这也充分贴合了“一切为了玩家”的理念。

当然，停留了回顾之中是不够的，对于玩家们而言，就在眼前的2016年更为重要。活动现场播放了即将在国内院线投放的，专门为国内市场打造的PlayStation主题广告，广告的标语为“下一个主角就是你”，这是否也意味着中国市场的受重视程度将进一步得到提高呢？答案是肯定的，因为SCE中国在用行动证明着。在此前上海站的庆祝活动上，SCE公布了《F1 2015》以及《瑞奇与叮当》这两款作品将会推出国行版，其中《瑞奇与叮当》将于4月12日实现全球同步上市。而到了北京站，五仁叔也

为玩家们带来了三款即将在国服上线的下载游戏，其中包括了首届摩点网“PlayStation 中国开发者众筹大赛”的冠军获奖作品——《锂》，该作已经于 3 月 29 日率先在国服 PSN 上线，售价为 38 元人民币。另外两款则是之前已经在外服 PSN 上线过的作品，分别为《永不孤单》（3 月 31 日登陆国服，售价 59 元人民币）与《极速冒险 2X》（4 月 7 日登陆国服，售价 120 元人民币）。

如果说 2015 年是 PlayStation 在中国市场站稳根基的一年，那么 2016 年将会是充满了发展与机遇的一年。添田先生在活动的最后说，希望国内的玩家能够给予国内的开发者们更多的支持，让国内的优秀作品能够拥有登上国际舞台的机会。让我们在庆祝 PlayStation 在中国上市一周年的同时，也希望 2016 年能够有更多、更好的国内外 PlayStation 平台作品出现在中国玩家们的面前。



摄影：金子龙


■烙印于身的PlayStation。











Day 2 索粉之夜——直面平井一夫

3 月 28 日，小编参加了由索尼中国举办的“索粉之夜”粉丝活动。参加本次活动的粉丝从数千名索粉中抽选而出，可以说都是最为本质的索粉，他们分别是索尼在游戏、摄影、音乐、移动通讯等领域产品的忠实爱好者。在晚上的活动开始前，我们来到了位于北京东方广场的一家咖啡店进行了短暂的聚会。在聚会中，索粉们除了互相交流感情以外，也纷纷拿出了自己的家底来展现自己的“信仰”纯正度。这些家底中既有索尼产品线中属于旗舰级的相机、录音笔、耳机等，也有与索尼有关的收藏类书籍等。有一位自称已经喜爱了索尼 25 年的老索粉，更是带来了自己收集、珍藏了多年的与索尼产品有关的说明书、画报等珍贵物品，其中一些已经泛黄，但是所蕴含的信仰力与历史感却令人叹服。当然，现场也有不少 PlayStation 的簇拥，一名热情的玩家更是带来了一台写满了签名的 PS4。在聊天之中，有一位摄影与小编谈到，他原本是一名玩家，因为喜欢玩 PlayStation 的游戏，才接触了索尼的相机与高品质音乐播放设备，从而成为了朋友们眼中的摄影师，足见 PlayStation 强大的号召力。

“索粉之夜”活动于当晚 7 点在东方广场的索尼直营店正式举行，来自店员们热烈的欢迎仪式让到场的粉丝们都受宠若惊。在活动开始前，不少粉丝已经得知当晚将有一名重量级的嘉宾出现，虽然名字没有被提前透露，但是也有不少粉丝已经猜到，那位嘉宾正是索尼集团的总裁兼 CEO 平井一夫先生。虽然身居索尼集团总裁兼 CEO 的要位，但是平井先生以其独特的人格魅力，在国内的索粉圈有着不小的人气，现场更是有女粉丝特意为他准备了写有平井先生名字的灯牌。

活动开始后，索尼中国董事长兼总裁栗田伸树先生以及即将就任索尼中国董事长兼总裁的高桥洋先生相继发表了讲话。随后平井一夫先生便在群众的欢呼声中登台，现场的粉丝与媒体终于有了与这位索尼集团的领军人物亲密接触的机会。在平井先生的讲话中，他向在场的粉丝们分享了一个他当年作为索粉的故事，早在中学时代，平井先生就已经喜爱上了索尼的产品，并用零花钱购置了一台 ICF-5800 SkySensor 便携收音机，这台注重细节设计的索尼产品为台了留下了难以忘却的美好回忆。在此之后，会场的电视上播放了一段记录了四名分别爱好摄影、音乐、手机以及游戏的索粉与索尼产品的故事，在视频中，作为玩家代表的孙先生希望 PlayStation 国行以及中国的游戏市场

能够获得来自各方更多的耐心与更多的时间，在旁观看的平井先生微笑着点了点头。

平井先生不仅仅拥有严肃的集团领军者的形象，也有着平易近人的一面。在问答环节中，当他被问及是否喜欢中国粉丝为他起的“姨父（Uncle）”这一外号时，他表示非常喜欢，原因则是索尼像是一个大家庭，这样他与粉丝之间也会有一种家人的感觉。随后，工作人员送上了由照片拼凑而成的平井先生的画像，现场的粉丝则喊出了“守护姨夫的微笑”这一耳熟能详的口号，平井先生也以微笑来回应。

活动的最后，平井先生与栗田先生以及高桥先生一起，为索尼中国 20 周年举行了庆祝仪式。相聚的时光虽然短暂，但是相信在未来的日子里，索尼中国也会一直陪伴在用户身边，为我们带来更多、更优质的产品。













Day 3 索尼魅力赏 2016

3 天行程的最后一天上午，小编来到了北京嘉里中心酒店，参加了索尼中国举办的大型品牌活动“索尼魅力赏”。今年的魅力赏由产品体验与发布会两部分构成，在产品体验区，索尼为我们带来了跨越电子产品、音乐、影视、游戏、教育等领域的产品与技术的展示，展示了“One Sony”理念下的丰富资源。在这些产品中，由索尼专业系统集团带来的 MITENE 设备就十分亮眼，这款设备采用了增强现实技术（AR 技术），配合索尼的软件和内容，参观者只要在 MITENE 设备前做一些简单的动作，即可用预设的片中人物形象与屏幕中自己来一次换脸换衣的互动。在体验区的深处，笔者发现了 PlayStation 的试玩区域，即将于 4 月 12 日发售的国行版《瑞奇与叮当》的实机试玩也赫然在列。不过相比之下，PS VR 的现场体验则相对低调许多，被设置在了一个独立的区域之中，并只有特定的受邀嘉宾才可前往体验。

本次魅力赏的发布会部分在巨大的宴会厅中举行，索尼集团总裁兼 CEO 平井一夫出席并发表了重要演讲。此外，发布会上宣布了现任索尼中国总裁栗田伸树先生即将退休的消息，即将在 4 月 1 日就任索尼中国总裁的高桥洋先生则首次登上“索尼魅力赏”的舞台，曾在中国生活、工作多年的他，用流利的中文讲述了他对中国市场的了解。讲话中提及了中国市场高端的、窄众的、多样化和个性化的市场需求。并表示敏锐地察觉趋势、准确地把握热点、迅速高效地配置资源，让拥有尖端技术的索尼产品和安心便利的索尼服务精准地满足多样化的市场需求，不仅将成为他就任索尼中国总裁之后的重要策略，也将成为索尼面对市场变化向消费者做出的明确承诺。在发布会的过程中，平井一夫先生为我们依次展示并介绍了索尼在包括了音乐、摄影、电视等各个领域最尖端的产品，并提及了索尼在娱乐业务上所取得的成就，这其中便包括了 PlayStation 的游戏业务，而专门为中国市场打造的 PlayStation 的院线广告也在发布会上进行了播放。

由于是索尼全产品线的发布会，因此 PlayStation 并没有太多的表现机会。不过即使并未在发布会上被过多提及，从平井先生的讲话之中，笔者也可以感受到索尼对于包括了游戏业务在内的娱乐业务的重视与期待。希望在下一次的“索尼魅力赏”上，我们能够看见 PlayStation 更为活跃的身影。

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 3月21日～3月27日

1 3DS NEW
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3
本周 368,665 套　累计 368,665 套
●Square Enix　●角色扮演　●2016年3月24日

2 PS4 NEW
黑暗之魂 Ⅲ
DARK SOULS Ⅲ
本周 210,141 套　累计 210,141 套
●FromSoftware　●动作角色扮演　●2016年3月24日

排名	机种	状态	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PSV	NEW	初音未来 歌姬计划X	初音ミク -Project DIVA- X	Sega	音乐	2016年3月24日	69,438 套	69,438 套
4	PS4	NEW	死或生 极限沙滩排球3 幸运女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 フォーチュン	Koei Tecmo	体育	2016年3月24日	44,723 套	44,723 套
5	Wii U	↓	口袋铁拳	ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT	Nintendo	格斗	2016年3月18日	28,331 套	98,007 套
6	PSV	NEW	死或生 极限沙滩排球3 美丽女神	デッド オア アライブ エクストリーム 3 ヴィーナス	Koei Tecmo	体育	2016年3月24日	21,959 套	21,959 套
7	PS4	NEW	信长之野望 创造 战国立志传	信長の野望・創造 戦国立志伝	Koei Tecmo	策略	2016年3月24日	20,322 套	20,322 套
8	3DS	NEW	暗杀教室 刺客育成计划	暗殺教室 アサシン育成計画!!	BNEI	动作	2016年3月24日	19,498 套	19,498 套
9	PSV	NEW	信长之野望 创造 战国立志传	信長の野望・創造 戦国立志伝	Koei Tecmo	策略	2016年3月24日	13,482 套	13,482 套
10	PS3	NEW	信长之野望 创造 战国立志传	信長の野望・創造 戦国立志伝	Koei Tecmo	策略	2016年3月24日	13,050 套	13,050 套

日本地区迎来了今年的第一波新作潮。《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》大卖 36.8 万套，毫无疑问地登顶。其次是《黑暗之魂 Ⅲ》，首周销量 21 万套。《死或生 极限沙滩排球 3》PS4 版销量约为 PSV 版的两倍。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	34,377	+21%	352,599
N3DS LL	22,639	+23%	273,017
PSV	20,068	+5%	279,249
N3DS	5,773	+12%	68,695
Wii U	4,545	-65%	106,947
3DS	2,322	+6%	40,560
PS3	1,290	-12%	20,620
3DS LL	365	-1%	8,170
XOne	55	-40%	1,858

美国 USA TOP10

统计期间 3月13日～3月19日

1 PS4 →
全境封锁
Tom Clancy's The Division
本周 271,101 套　累计 1,080,037 套
●Ubisoft　●角色扮演　●2016年3月8日

2 XOne →
全境封锁
Tom Clancy's The Division
本周 260,630 套　累计 1,054,652 套
●Ubisoft　●角色扮演　●2016年3月8日

排名	机种	状态	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	Wii U	NEW	口袋铁拳	POKKEN TOURNAMENT	Nintendo	格斗	2016年3月18日	174,359 套	174,359 套
4	PS4	NEW	EA终极格斗冠军赛2	EA Sports UFC 2	EA	体育	2016年3月15日	172,393 套	172,393 套
5	XOne	NEW	EA终极格斗冠军赛2	EA Sports UFC 2	EA	体育	2016年3月15日	150,654 套	150,654 套
6	3DS	→	火焰之纹章if	Fire Emblem Fates	Nintendo	策略角色扮演	2016年2月19日	37,395 套	434,341 套
7	PS4	↓	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	36,651 套	4,265,637 套
8	PS4	NEW	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	Senran Kagura: Estival Versus	Xseed Games	动作	2016年3月15日	35,979 套	35,979 套
9	Wii U	↓	塞尔达传说 黄昏公主HD	The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	动作角色扮演	2016年3月4日	33,025 套	466,462 套
10	XOne	↓	COD 黑色行动Ⅲ	Call of Duty: Black Ops 3	Activision	主视角射击	2015年11月6日	30,074 套	3,835,980 套

《全境封锁》在发售后第二周继续保持在销量榜前两名，PS4/XOne 双版本累计销量已达 213 万套。本期有三款新作上榜，其中《口袋铁拳》在北美首周销量为 17.4 万套，约占全球销量的一半，同时对硬件销量也有明显的拉动。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	118,055	-5%	13,475,165
XOne	62,806	-27%	11,749,987
3DS	27,045	+1%	17,116,229
Wii U	24,015	+39%	5,375,452
X360	3,117	-14%	44,927,239
PSV	2,807	+15%	2,289,591
PS3	1,856	-12%	26,875,228

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 3月13日～3月19日

1 全境封锁

Tom Clancy's The Division

PS4 已发售2周

本周 659,277 套 累计 2,727,821 套

●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

2 全境封锁

Tom Clancy's The Division

XOne 已发售2周

本周 409,539 套 累计 1,683,406 套

●Ubisoft ●角色扮演 ●2016年3月8日

3 EA终极格斗冠军赛2

PS4 已发售1周

EA Sports UFC 2

●EA ●体育 ●2016年3月15日

本周 389,226 套 累计 389,226 套

4 口袋铁拳

Wii U 已发售1周

POKKEN TOURNAMENT

●Nintendo ●格斗 ●2016年3月18日

本周 358,721 套 累计 358,721 套

5 EA终极格斗冠军赛2

XOne 已发售1周

EA Sports UFC 2

●EA ●体育 ●2016年3月15日

本周 229,180 套 累计 229,180 套

6 孤岛惊魂 野蛮纪源

PS4 已发售4周

Far Cry: Primal

●Ubisoft ●主视角射击 ●2016年2月23日

本周 128,062 套 累计 1,398,767 套

7 COD 黑色行动 Ⅲ

PS4 已发售20周

Call of Duty: Black Ops 3

●Activision ●主视角射击 ●2015年11月6日

本周 102,276 套 累计 12,146,665 套

8 横行霸道 V

PS4 已发售70周

Grand Theft Auto V

●Rockstar ●动作冒险 ●2014年11月18日

本周 70,248 套 累计 10,576,565 套

9 塞尔达传说 黄昏公主HD

Wii U 已发售3周

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD

●Nintendo ●动作角色扮演 ●2016年3月4日

本周 68,784 套 累计 846,655 套

10 数码宝贝世界-next 0rder-

PSV 已发售1周

Digimon World: Next Order

●BNEI ●角色扮演 ●2016年3月17日

本周 60,034 套 累计 60,034 套

全球榜单同样是三款新游戏上榜，《数码宝贝世界 次级命令》以首周 6 万套销量挤进前十。《全境封锁》依然独占了前两位，双版本全球累计热销 441 万套。作为一款以网络游戏为主的完全新作，算得上是傲人的成绩。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	324,084	-11%	39,499,142
XOne	114,596	-24%	20,623,325
3DS	84,656	-2%	58,996,078
Wii U	59,592	+43%	12,943,743
PSV	46,008	+6%	13,660,115
PS3	9,102	-7%	86,397,573
X360	5,645	-9%	85,444,873

首周销量对比 日本榜第1位

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3

3DS ●Square Enix ●角色扮演 ●2016年3月24日

368,665 套 ↓43%

《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker3》是时隔多年的“Joker”最新作，以早前的 3DS 平台上的两部“怪兽篇”重制版之引擎制作。《Joker3》延续了系列一贯的收服、培养怪兽和回合对战的玩法，而包括网络游戏《DQX》和各种手游版《DQ》的怪兽都将在本作登场，成为同伴。本作最大的特色是加入了怪兽骑乘系统，主人公可以在陆地、天空以及水下探索，自由度进一步提升。

勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2

NDS ●Square Enix ●角色扮演 ●2010年4月28日

645,582 套

《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2》是衍生系列“怪兽篇”的第五作，其中出现了 311 种怪物，包括来自正传游戏以及《勇者斗恶龙怪兽篇 特瑞仙境》中首次出现的新怪物。这是继《Joker》后，系列第二款支持 WiFi 连接的游戏，同时也首次支持玩家之间的直接对战。据统计，《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker2》是 Square Enix 在 2010 年 4 月至 9 月间最畅销的游戏，也是日本同年 5 月内销量最高的游戏，而且还是 2010 年度销量排名第六的作品。

软件销量排行榜

美国 统计期间 3月13日～3月19日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	896,357	–28%	75,359,966
XOne	748,858	–35%	67,521,894
Wii U	290,323	+39%	34,102,840
X360	237,644	–6%	549,049,461
PS3	203,125	–7%	357,688,672
3DS	167,498	–14%	68,895,418
Wii	98,158	–9%	465,456,558
PSV	86,531	+67%	14,008,705
NDS	72,093	–14%	357,956,582
PSP	16,681	–15%	99,934,807

全球 统计期间 3月13日～3月19日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	2,443,558	–30%	228,668,428
XOne	1,255,695	–35%	122,709,900
Wii U	645,249	+41%	76,192,018
PS3	633,854	–2%	946,394,720
3DS	490,073	–10%	231,866,726
X360	481,180	–3%	969,486,279
PSV	353,185	+18%	56,385,181
Wii	248,034	–4%	920,985,538
NDS	187,784	–6%	811,664,133
PSP	57,244	–5%	292,635,464

黄金眼

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS角色 杰克·乔伊斯 ■出自《量子破碎》 ■Coser 纱迦

初音未来 歌姬计划X 初音ミク -Project DIVA- X

■SEGA ■音乐
■2016年3月24日 ■中文版



PSV

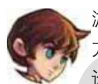
- 出色的画面表现，系列最佳
- 临场感十足的演唱会表现形式
- 由作曲者重新编曲，系列首次收录的组曲模式



热血推荐 26



画面表现系列之最，建模精细，舞台效果和角色的表情变化无不赏心悦目。选曲方面可圈可点，首次加入的组曲新鲜感十足。**演出方面体现出演唱会的临场感，但少了叙事性PV，这样的做法有些见仁见智**。遗憾的是抛弃了系列特色的PV编辑模式，而新的演唱会编辑模式实在过于鸡肋。



游戏在画面表现力方面大幅提升，不论是舞台效果还是角色演出都非常赏心悦目。丰富的自定义内容带来了不少笑料。教学模式非常细致，从游戏玩法到系统都有详细的讲解，更得益于中文版的同步发售，在全中文的操作环境下，相信就算是从未接触过该系列的玩家同样能很快上手。



歌曲数量虽然不够多，但是挑选上十分用心，依然收录了许多高难度曲目，当然休闲玩家也能乐在其中。本作画面的提升十分明显，LIVE化的PV演出让老玩家充满新鲜感，不过让人感觉诚意稍显不足。不过，本作的UI变得更为简洁美观，读盘也更为流畅。

口袋铁拳 ポッ拳 POKKEN TOURNAMENT

■Nintendo ■格斗
■2016年3月18日 ■日版



Wii U

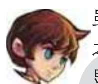
- 宝可梦系列的崭新尝试
- 在短时间内让新手领略格斗游戏的乐趣
- 激动人心的优秀配乐



热血推荐 24



虽说是宝可梦系列中前所未有的游戏类型，契合度却意外地高。**精选出来的参战精灵被赋予了格斗游戏所特有的演出，不仅是华丽的技能特效，招式也依据原作的设定而悉心设计**。3种攻击相克的核心理念，加上两种阶段切换的变数，让简化的格斗系统既容易被玩家理解，又不失值得研究的深度。



虽然本作出自原田之手，部分招式明显取材自《铁拳》，但游戏的玩法却与传统格斗有着明显的区别。糅合了更多类似于“《火影疾风传》系列”甚至是“《高达VS》系列”的游戏特点，对每位角色经典技能的还原让原作粉丝们满意！游戏的教学模式非常友善，保证每一位玩家都能很快上手。



每个角色都有自己的攻击方式，部分招式出自动画或游戏，动作还原度很高。类似《铁拳》的三类招式互克与场景转换的系统融合得非常有特色，不过场景转换后角色的招式和操作方法会有变化。在战斗中的大多数连段很容易实现场景转换，如此频繁的转换让操作显得繁琐，希望日后能改善。

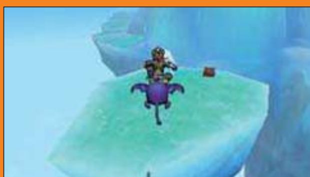
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー3

■Square Enix ■角色扮演
■2016年3月24日 ■日版



3DS

- 充满科技感的世界观设定
- 骑乘系统颠覆传统
- 更为方便的合成系统



热血推荐 24



充满科技感的世界观设定让人眼前一亮，头戴探测器的引入新鲜感十足。育成方面，本作取消了性别设定，使得怪物的合成更为便捷。**不过随着骑乘系统的加入，怪物的数量较之前的作品明显减少，不过有着首次加入《怪兽篇》的怪物，算是弥补了这一缺陷**。较短的主线流程也是一大遗憾。



系统方面的最大革新“骑乘”不仅用于探索，在战斗中也颇具价值，引入的蓄力系统和取消雌雄的设定，则让捉怪与配合变得更为简单快捷，地图上的妖精奖励和追你游戏更让练级轻松了不少。不过号称超过500种怪物却以变色版居多，实际的怪物数量相比前作反倒有所减少。



一如以往的“怪兽篇”系统，怪兽战斗、育成和融合的玩法足够让人沉迷。骑乘系统的加入让移动的负担减轻了许多，但同时也因此而删掉了一些以往的怪兽，以大量颜色不同的怪兽来充数。配乐方面也基本沿用了旧曲目，玩过3DS前面两作的话，本作就显然属于诚意不足了。

死或生 极限沙滩排球3

死或生 极限沙滩排球3

■Koei Tecmo ■体育
■2016年3月24日 ■中文版

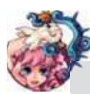


PS4/PSV

●逼真的女性角色
●轻松休闲的氛围塑造
●花式繁多的泳装



22



柔软引擎果然给力，栩栩如生的女孩令人血脉喷张。虽然偶尔会出现头发和服装穿模的情况，但只要心中有爱，这都不是问题。**擦边球打得漂亮，虽以“肉”为卖点，但并不低俗。**但本作的游戏性实在不高，为了购买昂贵的泳衣，玩家每日都要在打排球赚钱中度过，反而失去了放松心情的本意。



如果只是从游戏本身的素质上来说，可能只有7分，整个系统属于不思进取甚至略有倒退，而且在游戏体验上也只能算是马马虎虎。然而就算抛开多数玩家醉翁之意不在酒的事实，游戏本身在对柔软引擎的应用上也的确值得称赞，PS4版对于女性角色细节的表现令人赞叹，PSV版则服务度更高。



和10年前的初代相比，除了画面加强外，游戏性几乎没有提升。而在选曲、出场人数方面甚至还不如前两作。作为主要项目的排球，举手投足给人极强的既视感，令人严重怀疑制作方面是否有用过心。游戏内容重复性极高，新鲜感一过就会觉得枯燥重复。只适合特别有爱的人入手。

EA 终极格斗冠军赛 2

EA Sports UFC 2

■EA ■体育
■2016年3月15日 ■美版



PS4/XOne

●以假乱真的出色画面
●真实的物理引擎
●精细还原的 UCF 选手



22



与前作相比，二代的操作安排得更加简洁，缠抱动作提示的加入让新手也能很快熟悉游戏操作。站立攻击和地面动作经过全新动作捕捉后，也有了较大提升。不过由于游戏刚刚发售，平衡性方面还有待调整，网战中一些功利的玩家总是会选择比较猥琐的打法，如此一来使得游戏的联机游玩变得单调沉闷。



被强行安利了本作后，发现游戏竟然出奇好玩，缠抱动作虽然看起来很怪，但却是斗智斗勇的较量。游戏的画面和打击感等内容也十分出色，即使是不熟悉综合格斗的人，也能从本作感受到这项运动的震撼，另外作为特殊角色加入的两个泰森和前作中保留下的李小龙，也是一份意外的惊喜。



比起上一作，本作的各个方面都改进了不少，特别是格斗的手感令人满意。对于格斗迷来说，众多人气格斗选手的实名出现更是让本作相当的值得一玩。但是前作所遗留下来的一些问题依然存在，施展地面技的按键提示太小，玩家在激烈搏斗之余很难看清楚。

数码宝贝世界 -next 0rder-

デジモンワールド -next 0rder-

■BNEI ■角色扮演
■2016年3月17日 ■日版



PSV

●“暴龙机”般的怀旧体验
●真实且丰富的育成系统
●200种以上的数码宝贝可供培养



20



本作是披着RPG外衣的育成类游戏，流程很短，实在难体会到角色扮演的乐趣，更适合喜欢玩“暴龙机”的玩家。游戏中数码宝贝的生活全由玩家一手包办，可以充分享受到养成的乐趣。画面给人一种不进则退之感，读盘速度也令人抓狂，而最难以接受的是竟然连打开地图的快捷键都没有。



系统延续了此前的《数码宝贝世界》系列”，战斗缺乏新意，玩法也略单调。**养成部分还原自电子宠物机，内容丰富程度尚可，可培养的数码宝贝数量也让人满意。**相比《数码宝贝物语》，本作的画面显得有些寒颤，诸多不够人性化的设定也很难让人满意，不过系列粉丝可以乐在其中。



本作的画面相比前作有明显退步，战斗系统过于传统，招式的演出效果也比较简陋。加上流程短、读盘慢等缺点实在让人难以感到满意。育成系统倒是带来了一些不一样的趣味，特别是对小时候玩过“暴龙机”的玩家来说相信会倍感怀念，收录数码宝贝的数量也还算过得去。

下载 孤狼 家用机版

Joe Dever’s Lone Wolf Console Edition

推荐度 9.0 / 10

PS4/XOne

■2016年3月16日
■99港币
■505 Games
■文字冒险





改编自冒险小说家Joe Dever作品的本作用电子游戏还原了原作那种阅读冒险书籍的感觉，多路线的角色战斗风格选择和带有即时元素的战斗系统都让游戏过程变得张弛有度，家用机版还包含了移动端版的全部四个章节，不过遗憾的是UI界面修改比较偷懒，对家用机进行的适配并不彻底。

DLC 辐射4DLC 自动金刚

Fallout 4 Automatron

推荐度 9.0 / 10

XOne

■2016年3月22日
■9.99美元
■Bethesda
■动作冒险





作为《辐射4》的第一个DLC，《自动金刚》的内容是有趣的，不但加入了机器人改装系统，扩展了玩家游戏乐趣，而且还加入了新的同伴和新的剧情任务。然而中文版目前因为出现了BUG而延迟推出，XOne版虽然可以下载，却会因为BUG而无法完成最终任务，建议大家还是等官方正式版。

量子破碎 Quantum Break

■Microsoft ■2016年4月5日 ■动作射击 ■中文版

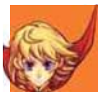


XOne

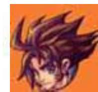
●游戏与剧集的新颖结合
●风格酷炫的时空超能力
●令人回味无穷的故事剧情

黄金珍藏 27

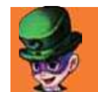




9 **希望能够追加在时间尽头作战的DLC。**
——第2次因为游戏不出季票而倍感遗憾的纱迦。(P.S.第1次是《GTA5》)



9 **游戏又好玩，美剧又好看，值！**
——游戏迷兼美剧迷的伽蓝对《量子破碎》给出了极高评价。



9 **在本作之前我从没见过将游戏与美剧结合得如此紧密而有趣的作品！**
——看了一下午剧集还没看完全部变化的稀饭如是说。

习惯慢工出细活的Remedy，在制作完《心灵杀手》之后就沉寂多时，直到《量子破碎》的公布。从公布到发售，《量子破碎》也花费了数年的时间，所幸最终出现在玩家面前的，不仅是一款素质出众的作品，而且还有诸多创新之处。对于这样一款既优秀又革新的作品，你没有任何理由错过。

时间就是力量

TIME IS POWER——这是《量子破碎》的宣传语。纵观整个游戏，时间可谓贯穿首尾。不仅是剧情以时间为主题，而且游戏系统也和时间息息相关。Remedy在战斗方面一向很有想法，《马克斯·佩恩》将子弹时间带入游戏，《心灵杀手》活用光暗的战法也令人印象深刻。而在《量子破碎》中，主人公杰克更是拥有多种与时间相关的超能力，包括时间停止、时间爆炸、子弹时间、加速冲刺等等，玩起来很有超级英雄的感觉。尤其值得称赞的是，发动这些能力的能量槽是独立计算的，这样就不会出现玩家从头到尾只用少数实用能力的情况，而且还允许玩家将数种能力混合使用，打起来异常酷炫。这些能力除了用以战斗外，还会经常被运用到解谜之中，其中不乏一些令人印象深刻的设计。当然面对如此强大的对手，杰克的敌人也不会乖乖束手就擒，他们不仅拥有强大的火力和人数上的优势，还会借助一些特殊装备获得与杰克不相上下的超能力。

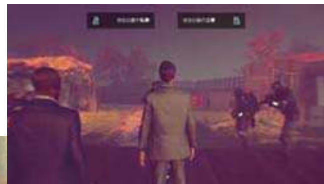
以时间为主题，对于画面表现也提出了很高的要求。同一场景在不同时间的差异自不用说，游戏还特意强调了演出效果，一个场景往往会在极短的时间内迅速转换为不同时间点时的形态，而这些都是以即时演算的方式完成的。不仅如此，游戏中还经常会出现各种时空混乱的情况，各种超能力发动后的特效也相当华丽。为了保证游戏的流畅进行，游戏画面并没有达到1080p/60帧的业界标杆。从实际游戏来看，游戏观感还是相当令人满意的，很多场景都可以让玩家停下脚步细细观察一番

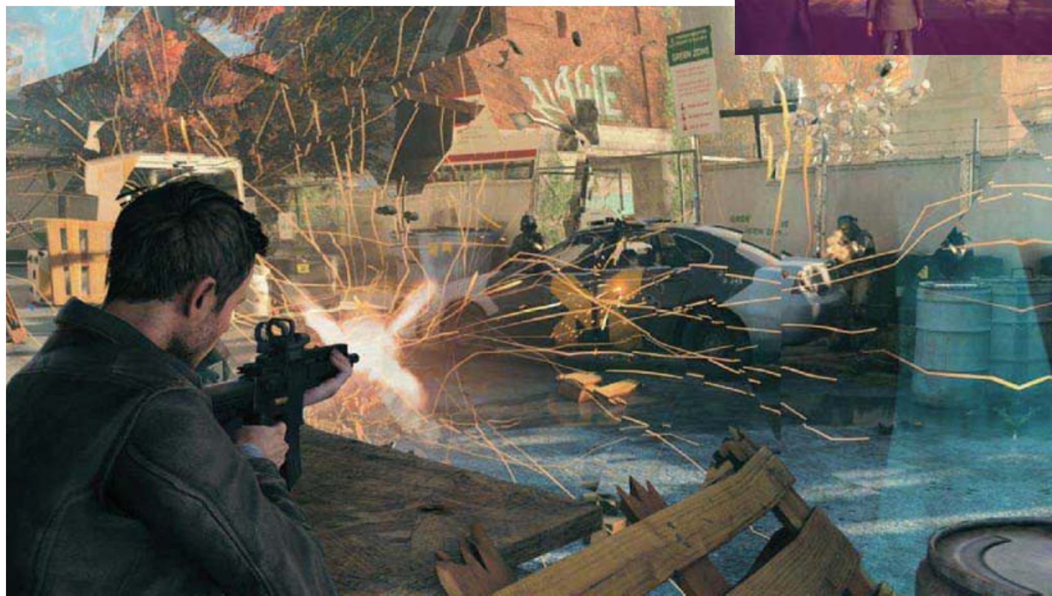
技术改变叙事

不光是战斗，Remedy在游戏剧情方面的建树同样是有目共睹的，而《量子破碎》还在剧情方面做出了更为大胆的尝试。进入游戏后，你会看到northlight的标志，下面的小字写着“REMEDY STORYTELLING TECHNOLOGY”。敢打出这样的LOGO，自然是在叙事方面极有信心。而Remedy自信的来源，想必关注过本作的已经略知一二，那就是会有一部剧集与游戏剧情相配合，而且剧集的演员包括了不少美剧名角。不过在你实际体验到这款游戏之前，对于这种表现方式的理解只能停留在表面，实际玩过游戏后才能感受到有多厉害。

本作一共有5幕，中间穿插了4部剧集。剧集完全是按美剧标准去拍的，制作极为精良。而剧集的内容会根据玩家在游戏中的选择而发展，其变化来源是每一幕最后的两个决断。玩家在第1幕作出的决断会一直影响到游戏最后，这样到了第4集的时候，就会出现十多种变化。这还不算在游戏中收集的量子涟漪在剧集中的影响，而这些变化都会在真人剧集中表现出来。尽管一共只有4部剧集，实际上剧组为每一集拍摄了大量戏份，根据玩家的选择来决定播放哪些内容。而真人剧集的剧情反过来又会对接下来的游戏剧情造成巨大影响，很多角色的生或死会出现巨大的不同。难怪Remedy将本作的叙事方式上升到了技术的高度。

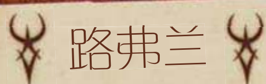
其实不光是真人剧集这种吸引眼球的方式，游戏本身的剧情也是可圈可点。时间题材的作品，一般都意味着繁杂不清的时间线和错综复杂的人物关系，这点在本作中也不例外。游戏中存在着大量细节，很多地方都需要玩家在通关后再来感受，这也增添了玩家多周目游戏的动力。《量子破碎》是Remedy的野心之作，它继承了Remedy游戏的特色，还加入了全新的叙事手法。如今像这么好玩的单机美式游戏已经不多了。游戏的结局很明显地留下了悬念，让人对续作充满期待。然而我们无法想象要到什么时候才能看到《量子破碎2》，要知道本作中可是收录了不少有关《心灵杀手2》的彩蛋，而《心灵杀手》已经是6年前的游戏了……[文：纱迦]





ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団
Coven-and-Labyrinth-of-Refrain

来自日本一的新作，第一人称视角的迷宫类RPG《路弗兰的地下迷宫与魔女旅团》将在夏季登陆PSV平台。在本作中，玩家要化身为"一本书"，率领魔女制造的人形兵闯入地下迷宫。以超高耐玩度的作品而著称的日本一做出来的迷宫RPG，究竟会有哪些特殊之处？



PSV	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	日本一	角色扮演
	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団		日版
	2016年6月23日	本地1人	对应年龄：15岁以上
	售价为5143日元		

世界观

路弗兰

▶路佛兰有一条独特的不成文的规定：当傍晚钟响三声时，居民就必须关闭窗户，直到早上都不能出门。否则就会被街上的"恶魔"杀死。



故事发生在某个不属于这里的地方——存在魔法的不可思议的世界，特尼斯。故事的舞台"路弗兰"是一个边境都市。它位于王都西边山脉地带之外，跟其他都市几乎没有交流，可谓是被遗忘的城镇。

曾经有一段时期，因为听说路佛兰有不知何人制造出来的地下迷宫而慕名前来的人络绎不绝。然而如今地下迷宫坚不可摧，路佛兰也变成了人迹罕至之地。



▲在迷宫内的"玛娜"可以用来修理人形兵，而且也是利用魔法设施的条件，所以收集玛娜也是探索迷宫的目标之一。



地下迷宫

传闻路佛兰市西区中央广场的那口井的井底通往一座迷宫，里面沉睡着各种各样的财宝和秘密——统治世界的财宝、不死的秘宝甚至毁灭世界的魔王，但事实真伪尚未有定论。能够确定的是，地下充满了强烈的"诅咒的瘴气"，进去的人活不过半小时。单是名正言顺地发起挑战的，就已经有568人在地下迷宫丧命，其中也包括了"惟一的生还者"。



魔女旅团

魔女制造出来的"人形兵"以结魂书聚集在一起，就形成了所谓的"魔女旅团(Coven)"。

人形兵作为魔法生物，只有在地下空间这种魔力丰富的地方，才能保持人的姿态。而本作的主人公只是一本书，因此进入迷宫战斗的重任就交给了魔女旅团。

在制作人形兵的时候，可以设定成长曲线类型、性格、战斗行动倾向和习得技能，因此就算是同一种职业，也会在战斗方式方面产生变化。



▲人形兵的性格影响"共振率"，也就是连携的发动率。

集团战

魔女旅团最多可以有 5 个同时参战，战斗画面下方的五个栏位就是不同的 Coven。每个 Coven 最多可以配置攻击队员 3 人，支援队员 5 人。只有攻击队员才能实际显示在画面上，并且在战斗中发动攻击，因此参战的人形兵实际多达 40 人。





▲合理配置旅团的成员可以发动特殊的增益效果，但是条件也相当苛刻。

▲5个Coven又分为前锋和后卫，组成不同的阵型。



多那姆

本作的特殊技能叫做“多那姆（ドナム）”。Coven 释放多那姆的时候会产生所谓的共鸣现象，不管敌我，只要共鸣连续达到一定次数，就可以使用非常强力的多那姆。因此掌握行动顺序就显得尤其重要了。

▲队员受到爆血攻击，断了一只手……

爆血攻击

在战斗中如果出现了会心攻击，目标就有可能受到部位破坏，本作将其称为“爆血攻击（Gore Hit）”。失去部位之后，其能力将会大幅下降。而掉头的话，甚至还会接着被一击必杀。



暮色的魔女

多妮雅 Dronia

为国王效命的宫廷魔女，红色和蓝色共存的眼睛让她得到了暮色的魔女之称号，但她自称是“芭芭雅嘎”。

来到路佛兰市的多妮雅接受了领主的委托，并且命令“妖路历程”率领她自己制作的无数人形兵，前往地下迷宫进行调查。





▲学习“历程技能”是无法战斗的主人公的存在价值之一。比如发动某些历程技能，就可以破坏墙壁、发现隐藏的秘宝和躲避迷宫的敌人。

主要角色

魔女的弟子

卢卡 Luca

作为多妮雅的弟子，和她一同旅行。开朗而有朝气的他时而哭泣时而欢笑，表情变化很快。虽然年纪还小，却从做饭、洗衣服到打扫卫生都打理得非常妥当。

被诅咒的传说之书

“妖路历程”Rekitei

地下迷宫的惟一生还者——突破了迷宫最深处，揭开了迷宫的秘密的男人所遗留下来的传说之书，如今的主人是多妮雅。玩家扮演的角色正是这本书，准确地说，是被封印在这本书里面的灵魂。而这本书也被叫做“历程（Rekitei）”。

于地下迷宫相遇的谜之青年

涅尔德 Neld

随身携带刀剑的银发青年，擅长刀剑术。对多妮雅他们调查路佛兰市的举动感到不快，进而与他们对立。

人形兵职业



要塞步兵

用铠甲巩固全身，专门强化防御的重步兵。身上的装甲叫做“战术甲”。作为防御性兵种，能够在最前线一边保护同伴，一边创造反击的机会。



星骑士

信仰星之力量的骑士。他们运用名为“古塔枪”的双手武器，施展一击必杀。在机动性上稍微欠缺，但作为攻击单位，在最前线的作战能力首屈一指。



境界向导

采用所谓的“多那姆”法术，在旅团中只要有一名境界向导，就拥有了威力和能源消耗量的补正技能。他们使用的武器是“蚀合”，通常会附加焰、泥、雾的魔击属性。不管在前锋还是在后卫，都是值得期待的万能人形兵。



忍武士

学习了东方国家的战斗技术的作战专家，善于操控刀剑，是运用高速攻击手段的双刀流兵种。此外还有着隐蔽能力，从而避免成为敌人的目标，但耐久力相对比较低。



戏剧舞者

在都市的大剧场担当舞台演员的舞者。通过华丽的舞步和手上的“咒钟”施展异常状态攻击，在魔女旅团的后方进行援护。而且舞者们跟同伴容易培养出良好的关系，适合发动连携攻击。



疯狂猛禽

操作“百花弓”的猎人，以焰、泥、雾的魔击属性魔弹射击贯穿敌阵。由于防御性能较弱而不适合当前锋，但作为后卫就可以准确地了结敌人。

文 初心者 美编 anubis



《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》作为《DQ》30周年纪念作品之一，在《DQ英雄集结》发售不久之后便趁热打铁似的火速公布，并且在对应PS4/PS3的基础之上增加了PSV平台，让更多的玩家能够体验到这款别样的"无双"游戏。

多机种	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	Square Enix	动作角色扮演
	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の终わり		日版
	2016年5月27日	本地1人，在线4人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7800日元，PS3/PSV：6800日元		

龙吞噬太阳之日，双子诞生 而大地将再次陷入战乱——

本作故事的舞台是七个长期维持和平的王国。某日，均衡的势力突然被打破，战争随之爆发。正如自古以来流传的不祥之预言……

在王国的士官学校，两位留学生——拉泽尔和特蕾西娅，也因为他们的祖国加伊瓦尔和欧连卡之间的战火而被牵连到了巨大的斗争漩涡之中。

拉泽尔 高贵的未来骑士

加伊瓦尔王国的士官候补学生，来到邻国欧连卡的士官学校留学的他每日勤于训练。然而在某个事件发生之后，他被卷入了国家之间的战斗中。



▼主人公的故乡加伊瓦尔的周边是沙漠地带。

宗主国泽比昂

泽比昂位于七大国中心，是统率世界各国的宗主国。全世界不管是人类还是魔物都会聚集于此，非常繁盛。而七国的盟主，泽比昂的国王，则是居住在耸立于国家中心的、直冲云霄的"传承之塔"上。

探索野外区域

《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结》的游戏流程以城镇、野外和迷宫构成。玩家要首先在据点整顿，准备好之后就可以离开城镇前往野外区域，进而探索各种迷宫，击破强敌和推进剧情发展。



▲欧连卡的周边是广袤的草原，只有史莱姆这种不太危险的魔物徘徊。

特蕾西娅 战斗型学级委员长

同样是加伊瓦尔王国的士官候补学生，为了探访留学中的拉泽尔而来到了欧连卡。容易冲动行事的拉泽尔经常会被她一针见血地吐槽。

在城镇准备



▲与市民对话收集情报，确定好下一个任务目标。城镇里面有着各种设施可以利用，整顿好装备和队伍配置，就可以出发冒险了。

▼在野外探索时，可能会接到新的任务或者找到迷宫的入口。到达任务的目的地，会有强大的敌人等待着玩家。只要击破了强敌完成目标，就可以展开新的故事篇章。

凯撒

笑对忧愁的王子

加伊瓦尔的王子，和主人公他们是青梅竹马。身为王子的同时，也肩负着军队总司令的重任。作为年轻而有人望的王子备受仰慕，但也有着一旦发怒就不可收拾的一面。

野外和迷宫探索



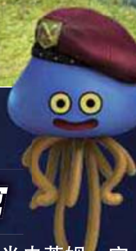
◀本作加入了野外区域（Field），玩家在野外能够冲刺快速移动，可以采集到素材，遇敌时主动进行战斗，甚至还有野外任务需要完成。不同于前作的是，在野外遇敌时有拔刀和纳刀的设定，因此背景音乐会在野外BGM和战斗BGM之间切换，而不是一直播放战斗音乐。

击破强敌





▲在野外位于特定地点的引导石碑。主线剧情进展到一定程度的时候就可以瞬移到引导石碑的位置。



霍米隆

地狱小教官

头上戴着贝雷帽的霍伊米史莱姆。它住在欧连卡，与留学的拉泽尔成为了好朋友。因为很喜欢士官学校的凶恶教官，所以经常会去模仿。







奥尔尼泽

孤高的女战士

为七大国的宗主国泽比昂的国王效命的战士。手持巨大的斧头作为武器，被世人称为"赤红女战士"。她总是以爽快的言行鼓励着主人公，是非常可靠的大姐头。

勇者也要转职！

转职和武器更换是本作男女主人公独有的系统。每种职业的能力值和可以习得的技能，以及能够装备的武器种类都不一样，而战斗方法自然也会随着玩家的选择而产生差异。

在游戏最初，主人公的默认职业是战士，能够使用双剑、单手剑和斧头。之后来到城里的转职所，就可以转职成为武斗家、魔法师、僧侣和盗贼等职业。每种职业的等级和技能点数都是区分开来的，所以转职的时候就得做好刷刷刷的准备啦。



►转职僧侣之后，能力值发生了变化，而可以装备的武器就变成了魔法棒、长矛和长棍。





▲通过打怪攒经验升级，角色能力提升的同时获得技能点数，就可以学习到新的技能。这些咒文和特技之中不仅有强力的攻击技，还有回复和辅助的功效。玩家还可以将技能自由分配到各个按键上。



▲在战斗中攻击敌人，或者被敌人攻击的时候，就会积攒斗志。当斗志蓄满，角色就会进入斗志高昂的状态，全身发出粉色的闪光，不但变得超强力，而且还能使出必杀技！



武器技能

■可以看到3星的武器技能“冰冻之刃”效果是：产生冰柱，将周围的敌人击飞。

使用装备的武器对敌人造成伤害的同时，角色对武器的熟练度就会随之上升，然后就可以到城里找到师傅，习得该种类武器使用者专属的咒文、特技和特殊效果。虽然都能够在技能菜单中设置，但这跟普通的角色升级技能是不同的系统。



▲在组队合作的时候使用十字键的定型文，就能进行简单的交流。

多人联机

本作在公布之初就宣布了多人游戏的新要素，而且在加入PSV平台之后，甚至可以通过Cross Play来跨越PS4、PS3和PSV平台互相联机！如果同时拥有多个平台的话，也能利用存档同步获得无缝的游戏体验。

目前公布的联机模式分为两个部分。在剧情模式的战斗中，玩家可以邀请朋友协力挑战；在“时空之迷宫”之中，则是有更为强大的敌人在等待着勇者们。

时空之迷宫可以单人挑战，也允许最多4名玩家通过本地联机或者联网在线协力探索迷宫，击破最深处的BOSS。此外，时空之迷宫的新地图不仅会在剧情中获得，未来还会有免费配信！而像是前作的主人公，以及碧安卡、芙萝拉、杨加斯等部分角色都会以时空之迷宫专用角色的形式免费配信。





■不只是强敌，迷宫中还会出现大量的金属史莱姆！

本作是由 Compile Heart 开发的一款全新的 RPG 作品，邀请了藤岛康介参与人设和实弥岛巧制作游戏的剧本——看到这个组合相信大家都会想起知名的《传说》系列”吧，当然本作跟“传说”并没太大关系，正如前两年的《妖圣剑士》请来了天野喜孝参与给人产生“《FF》系列”的错觉一样。本作剧情风格偏暗黑路线，系统也采用了不少独特的元素，喜欢 Compile Heart 的 RPG 或者喜欢这类剧本的玩家值得关注一下本作。

クロバラノワルキューレ

Black Rose Valkyrie™

STORY

1818 年地球上发生了巨大陨石坠落事件。

在这块被称为“黑石榴石”的陨石上发现了神秘的病毒，感染者会获得超越人类的智能和强大的力量，但相对地肉体和精神会受到侵蚀。最终变成一种名为“奇美拉”的生物。由于“奇美拉病毒”的全球性蔓延，人类的总人口数减少了 3%。

在这个紧急事态之下，国家实行了“锁国”政策，杜绝了病毒经外来人口流入，而且为了对抗这个紧迫的威胁，特务机关 ACID 创立了“特殊部队瓦尔基里”。

主角白峰旭被选中担任这支部队的队长，但是就在他赴任的第一天就遭到了奇美拉的袭击，还好最后跟赶来营救的同伴一起协力把敌人击退了。这场突发作战也证实了这支部队的实用价值以及白峰旭的领导能力。

陶醉于胜利中的队员们，此时并未知道等待着他们的是多么残酷的命运……

黑蔷薇的女武神	Compile Heart	角色扮演
PS4 クロバラノワルキューレ		日版
2016年6月30日	本地1人	对应年龄：未定
售价为7200日元		

关键词 1：奇美拉

由于感染病毒导致遗传因子发生变化，而变成了怪物的人类或者动物。狂暴性、攻击力和防御力都非常高，对人类构成了非常严重的危害。一直以来，因奇美拉而受伤的人都会感染病毒，最终变成奇美拉的人不断增加。成为奇美拉之前的人被称为“奇美拉预备军”。





白峰旭



CV：浪川大辅

作为队长调配到特殊部队瓦尔基里的新人，同时也是本作的主人公，调配之前因为首次出战就击败了奇美拉而被认为有着“最强新手运”的人，虽然整天被各有癖好的同伴折腾，但由于认真和努力的性格，使他渐渐获得同伴们的信赖。



白峰旭武器设定图

■以刀为原型的武器，能近战的同时中距离下也可以射击，是注重平衡性的武器。





——今天也平安无事地度过一天就好了。





八云爱武器设定图

■有着大剑一般的厚重外形，但是射击的时候形状会变成弩箭模样。



八云爱

CV：三森铃子

跟旭同年龄的一位表情丰富的女孩，因为非常关心队员们，所以在个性丰富的成员里面总是担任主导者。虽然偶尔会说一些强硬的话，但内在还是为了同伴们着想的。



露娜武器设定图

■近战情况下追求命中的枪型瓦尔基里。



——爷爷和警卫们都不在……真是让人心跳的初体验呢！

一之宫露娜

CV：御伽ねこむ

拥有庞大财力的三大财阀之一——一之宫家的大小姐，因为优越的出生环境，她并不会做出太出格的事情，但是深受同伴们的信赖，并且对他们关怀备至。



关键词 2：奇美拉预备军

将会变成奇美拉的病毒感染者，感染病毒之后白天感觉不出什么变化，但是到了晚上就会因为人格分裂而变得异常狂暴。随之而来就长出角和鳞片等，外表也会渐渐发生改变。

阿玛尔＝芙兰颂

CV：新田惠海

对人友好而且充满活力，虽然吵闹但也能让大家心情变得开朗的女孩子。而且很关心双胞胎妹妹。虽然她穿着男装，而且整天主张自己是男孩子，但这种言行看上去更像个小孩子。

——啊哈哈，别这样，我可是男孩子哦？看我样子就知道了吧。

——请你只看着我一个，只关心我一个。不许跟我以外的人说话，更不许看别人！

阿玛尔武器设定图

■以拳套为基础的武器，对接近战性能进行了特化，适合前卫战斗。

柊优艾

CV：橘田泉

充满了军人气质而且性格认真的少女，对军队和作为上司的旭有着非常强烈的忠诚心，但这份忠诚心偶尔也会显露出不肯变通的一面。但是喜欢收集可爱的东西，这方面也表现出她有普通女孩子的一面。

——我只是尽忠于这个国家而已，所以自己的感情是不需要的。

——没有命令很害怕啊，队长你说什么我都会听的，所以——！

柊优艾武器设定图

■以旋棍为基础的武器，因为受制于距离，对使用者的技术要求很高。

故事的关键——昼夜概念

奇美拉病毒的感染者到了夜晚之后，通常会表现出不同的人格。在本作中存在昼夜和月龄的概念，而病毒的性质在游戏的设定上也有至关重要的作用，比如根据时间带不同，敌人的强度会发生变化，而且还会影响到各种各样的要素。



根据游玩的情况会出现不同的背叛者

使用瓦尔基里的代价就是会令使用者产生人格分裂，哪天会叛逃到敌人一方都不奇怪。剧情发展到特定的地步时就会发生面谈部分，通过事前调查情报，可以在面谈阶段向角色们提出问题，从而推断出她们是否有分裂的倾向。不同的角色叛变了，还会影响到后续剧情的发展。



关键词 3：特务机关 ACID

跟奇美拉战斗的国防自卫军机关，原本是锁国期间负责扫清国内残存奇美拉的组织，但即使时间流逝，人类跟奇美拉的抗战也是不断持续着，所以他们创立了专门消灭奇美拉的特殊部门瓦尔基里。这支部队最大特点是全部由女生组成，并且使用名为瓦尔基里的武器跟奇美拉对抗。

关键词 4：瓦尔基里

对奇美拉兵器“T·C·S”的代号，因为只有被选中的人才能使用，所以选择了这个代号。像钢铁那么厚重的瓦尔基里对正常人来说是无法驾驭的，只有通过认证装置，或者通过瓦尔基里中的药品强化过肉体之后才能使用。不过因为有强烈的副作用，非适应者使用的话会产生拒绝反应，导致肉体和精神崩坏，严重甚至会令使用者死亡。

克＝芙兰颂武器设定图

■以镰刀为模型的武器，有着出色的索敌功能，适合远距离作战。虽然是以远距离作战为前提设计的，但是巨大的刀身在近战的情况下也能发挥出色的攻击力。

——那个，我，阿玛尔不在的话……不太擅长说话……

——简直了，军队里都是无能的人，明明只要让我来统领的话，肯定会更出色的！

克＝芙兰颂

CV：大桥彩香

性格跟双胞胎姐姐相对地比较畏缩，特别是很不擅长面对男生。擅长分析数据，在瓦尔基里部队里担任头脑的位置，最初虽然无口无表情，但是对敞开心扉的人会表露出笑容。



海贼王 热血沸腾	BNEI	动作
多机种 One Piece:Burning Blood		中文版
2016年4月21日	本地1~2人/在线1~2人	对应年龄：13岁以上
售价为PS4/XOne：59.99美元、PSV:54.99美元		

前言

《海贼王》漫画原作多年来一直有着超高的人气，改编游戏近年来也是屡见不鲜，这些作品也大都是以动作游戏类型出现，其中比较成功的有《海贼无双》和《海贼王 无尽世界 红》等作品，多都是以强调角色表现为主。与此类游戏不同，《海贼王 热血沸腾》则是一款以高速战斗，以及角色能力为主的一款格斗向游戏。本作的开发商 Spike Chunsoft 虽然在制作此类游戏方面的能力一般，不过有着两部《Jump 全明星大乱斗》作为基础，本作的素质还算是有一定保证，另外从游戏的风格上，我们也能明显看出《Jump 全明星大乱斗》的影子。

文 筒子君　美编 NINA

特拉法尔加·罗

近距离　特殊型

通过手术果实的 ROOM 能力进行攻击，进入 ROOM 范围的敌人都会受到影响，配合本身强大的刀法，在近距离内可以轻松解决敌人。



巴托洛米奥

近距离　强化防御型

作为草帽海贼团的头号脑残粉，巴托洛米奥的这一核心特性在游戏中也会有所表现，当他遇到草帽团的船员后，会出现心形眼的特殊演出，同时拥有屏障果实的巴托洛米奥也是不错的支援型伙伴。

蒙奇·D·路飞

近距离　机动型



经过原作中两年的磨练后，路飞以最强姿态出现在游戏中。除了本身的果实能力外，也可以使用霸气攻击，能力释放后的四档模式也是首次在游戏中出现。

别具风格的海贼王游戏

本作是一款完全强调招式的格斗向作品，和之前出现过的所有海贼王题材游戏都有所不同。进攻时强调招式而不是连击，通常一个实用的技能便足以应对多种敌人，因为使用技能没有特别消耗，加之每位角色几乎都有比较强力的招式，所以如何看准机会取得先机是本作对战时的核心内容。有别于原作中一对一的较量，本作的战斗以三人为小队进行，对战中三名角色全部败北才算作游戏失败，加上可以进行队员的即时切换，倒和《火影忍者 疾风传 究极忍者风暴》颇有些相似之处。另外受限于对战类型的玩法，本作的整体风格与原著稍有不同，一些招式演出可能因为变得“真实”而显得有些另类。



尤斯塔斯·基德

近距离

防御&强化型



使用磁力果实能力吸引钢铁作为进攻手段，钢铁可以附着在手臂上增加威力，攻击范围也十分可观。同时搭配技能使用时，钢铁手臂也会产生额外的效果。

藤虎

近距离

一击型



藤虎大将的拔刀术攻击力极为巨大，不过收刀时会出现明显的破绽，所以适时的选择攻击机会非常重要。

觉醒的恶魔果实之力

恶魔果实的神奇能力是原作中极为重要的要素，本作对这些内容进行了令人惊喜的还原。原作中超人系、动物系、自然系果实的能力都完美的重现在了游戏中。对战时按下 L1/LB+ □ / △ / ○、X/Y/B 键就可以使用恶魔果实的特殊技能，而自然系角色还可以通过按下 R1/RB 键来开启独特的自然系防御，此时对手的普通攻击将无法对自然系能力者产生效果。



波特卡斯·D·艾斯

中近程

应对型



虽然同样是使用自然系果实的能力者，不过艾斯却比萨博弱了不少，火焰系的招式范围有限导致实用性有所不足，战斗中只能通过灵活地使用自然系的防御特性来获取优势。

萨博

中近程

奇袭型



获得了结拜兄弟艾斯的烧烧果实后，原本就掌握的霸气的萨博加上自然系果实的能力变得更加强大，另外还可以使用他的武器进行攻击，是游戏中一名中近距离都十分厉害的角色。

霸气VS恶魔果实

因为有了对恶魔果实的真实还原，霸气这一原作中的强力设定也作为对抗各种果实能力的手段出现在了游戏中。玩家角色使用附带霸气的攻击，就可以对恶魔果实能力者造成有效的物理伤害。使用霸气后，角色展开物理攻击时建模上会出现缠绕霸气的黑色特效。



克洛克达尔



远距离

自然系

少数拥有特殊攻击效果的自然系能力者，不过必须拉开距离才能发挥最大的实力，远距离时必杀技和技能都颇为实用。

四档全开 热血沸腾

对战中当屏幕下方角落的计量槽积攒完成后，玩家就可以按下R3/RS键发动能力释放开启角色的特殊模式。此模式与《火影忍者 究极忍者风暴》中的觉醒类似，开启后角色会在能力以及造型上出现变化。比如路飞在开启能力释放后，就会变为四档状态，而路飞这个原作中的最新技能也是目前第一次出现在游戏之中。





艾尼路

中距离

万能型

拉开距离后，艾尼路的响雷果实有丰富的进攻手段，另外其能力释放和必杀技也都十分好用，同时响雷果实为艾尼路带来了可以复活自己一次的强力能力。

香吉士

近距离

组合技、支援型

游戏中香吉士的设定有趣且还原原作，对手是女性的话香吉士会拒绝攻击，但如果己方队友为女性的话，则会提高自己的能力。同时香吉士也是作为队友的优秀选择，他可以配合队友使用“空军”系列的特定组合攻击。

3对3的激烈团体战

对战时玩家可以同时选择三名角色出战，并在战斗过程中通过L2/LT、R2/RT键进行即时切换。同时队友之间还存在名为联合连击（Tirbe Chain）、联合防御（Tirbe Assist）和联合冲击（Tirbe Clash）的系统，联合连击发动时，队友角色会出现在战场中进行支援攻击，且部分特殊类型的角色存在独有的友情连击动作；联合防御发动时，队友角色会出现在战场中，并中断对方的攻击；联合冲击则可以抵消对方的友情系统动作，并施加攻击判定。除了特定的联合技能外，部分角色还存在一些特殊的伙伴能力。



库赞

中远程

拦截型

拥有冰冻果实能力的青雉大将是游戏中最强力的角色之一，冰冻效果不仅伤害惊人，也有着可观的距离和范围。从游戏影像来看，似乎冰冻还会对敌人产生额外的效果。

乌索普

远距离

应对型

远距离攻击手段丰富，不过由于过于依赖拉开距离后的输出空间，所以在战斗中需要多动些心思来保证自己处于有利的情况。修行后的乌索普可以使用带有奇特效果的种子进行射击，他的攻击也会对对战场景产生一定影响。

索隆

近距离

连击型

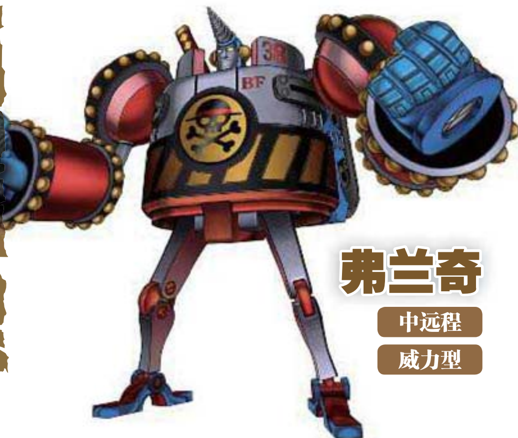
使用三刀流的剑客，对战中以狂风暴雨般的进攻压制敌人，贴身后有丰富的招式动作。因为可以使用霸气，所以能轻松应对各种类型的对手。

弗兰奇

中远程

威力型

攻击距离覆盖中远程在内的极大范围，大范围的攻击可以对敌人造成强力的压制效果。同时还能变身为巨大的“弗兰奇钢铁将军”，变身后火力也会得到进一步提升。不过高大的身躯，让弗兰奇失去了足够的灵活性。



重回传奇的顶上战争

虽然是一款格斗向游戏，本作还是加入了剧情模式供玩家体验，目前已经确定游戏的剧情模式只会重现原作中最激烈的“顶上战争”部分，这场规模空前的大混战会分为路飞篇、白胡子篇以及赤犬篇三个阵营进行重现，玩家将会以不同的视角来重新经历这次大战，除了这三大主线外，完成特点条件后还会开启额外的篇章内容。模式的游玩方式是以剧情角色之间的对决来推进，目前看来并没有类似杂兵战一样的玩法出现，至于游戏未来会不会通过剧情 DLC 的方法加入新的内容尚不知晓。





布鲁克

近距离

特技型

因为是骨头，身体会比其他角色轻盈许多，移动速度和攻击速度都十分迅捷，同时音乐家的特性也能帮助队友提升士气，另外布鲁克的必杀技也十分实用。

X・德雷克

近距离

变身型

人形态时使用刀刃进行攻击，变身后可以成为巨大的恐龙形态，变身后能力会有所提升，且能够降低受到的伤害，不过变身存在一些限制，所以也要合理选择变身的时机。



乔巴

近距离

辅助型

可以在战斗中切换姿态，玩起来有比较大的变化，作为队友出战时，船医的能力可以帮助伙伴恢复损失的体力值，这个能力可以让小队在战斗中获得一些优势。

忠实原作的场景还原



为了提升玩家对战时的代入感，本作的战斗场景也打造得极为精细，每一个场景都有足够的空间方便擅长不同距离的角色战斗，选择拉开距离消耗还是贴身互博也需要根据不同的场景来决定。而且在角色施展一些大威力招式，或者强力的物理攻击时，还能对场景中的一些建筑物的造成破坏，配合技能招式的演出效果十分出色。目前游戏已知的战斗场景，有阿拉巴斯坦市场、空岛黄金乡遗迹、海军本部马林福多、德雷斯罗萨斗牛竞技场等原作中的经典场景。

更多模式内容

作为一款格斗向动作游戏，自然少不了“训练模式”的“自由对战”两项内容，不过需要注意的是本作的线下双人对战是以竖向分屏的方式呈现的。除了对战外，游戏还支持玩家进行双人协作对 AI 进行对决，不过目前看来合作中其中一位玩家需要以援护角色身分进行等待，只有在战斗中的玩家进行队友切换后，才能进入战斗，而之前的角色则变为援护角色进行等待。为了提升游戏的耐玩度，本作还加入了名为“WANTED 对决模式”的挑战内容，在这个模式中玩家需要对面特定的敌人组合，并且在额外的对战条件限制下进行战斗，同时既然命名为“WANTED”，完成挑战后自然也少不了大量的游戏奖励。

特典内容公开

本作的初回特典是娜美、罗宾、汉库克三位女性角色的泳装服装下载码，而数字版的特典除了包含娜美、罗宾和汉库克之外，还特别加入了“幽灵公主”佩罗娜的泳装皮肤。本作的中文版特典中还另外还另外加入了路飞的功夫服装皮肤。另外，如果玩家从日亚下单购买游戏的话，还能获得专属的游戏主题。

除了特典内容外，游戏还单独推出了收录海贼王原声 CD 的限量版游戏，限量版会随游戏附送一张包含 21 首收原作音乐的 CD。





动漫改编专业户当中，光荣和 BNEI 风格算是各有不同，但起码改编对象还是集中在日式作品上，像是白金这样近几年把精力都放在了欧美动漫作品改编上的开发商应该算是不多见，而对于国内玩家来说，白金最可贵的地方在于，他们改编的对象都是选得很有情怀，去年有披着动作游戏外皮但系统内核其实是 RPG 的《变形金刚 破坏战士》，今年则为我们带来了《忍者神龟 曼哈顿变异体》。到底在动作游戏开发功力十足的白金手中，四只曾经在我们童年时于大荧幕上大展身手的乌龟忍者们又将在电视上怎么展现他们的惊人忍术（其实大部分能力和忍术没太大关系就是了……）？在游戏正式上市之前，让我们来回顾一下本作已经公布的内容吧。

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
MUTANTS IN MANHATTAN

忍者神龟 曼哈顿变异体	Activision	动作
多机种	TMNT: Mutants in Manhattan	美版
	2016年5月24日 / 本地1人、在线2~4人	对应年龄：13岁以上
	售价为PS4/XOne：49.99美元、PS3/X360：39.99美元	

角色简介









●拉斐尔（Raphael）

名字来自于著名的意大利画家，却是四位神龟当中最崇尚武力的一位。在游戏当中，拉斐尔的定位是擅长潜行和控制，能够让自己变得隐形从而不被敌人察觉，和其他神龟发动合体技时能够用彼此的龟壳相撞来产生冲击波，击倒附近的敌人。

●多纳太罗（Donatello）

名字来自于著名的意大利雕塑家，角色本身则是一位发明家，擅长开发各种科技产品，在游戏当中，多纳太罗的定位是辅助和治疗，他能够通过对同伴投掷一片披萨饼来回复他们的生命值，而如果是发动合体技则可以产生传送效果来突破敌人的封锁。

●米开朗琪罗（Michelangelo）

名字来自于著名的意大利雕塑家、建筑师、画家和诗人，角色被昵称为米奇（Mikey），是四只神龟当中最乐天开朗的一个，不过也经常会惹出麻烦。米奇擅长用街舞般的动作击倒敌人，或是通过鼓舞队友的方式来让他们的特殊技能冷却时间结束。

●列奥那多（Leonardo）

名字来自于玩家们应该最为熟悉的文艺复兴大师——达·芬奇，被冠以这个名字的神龟也是四位成员里面最具备领袖气质的。在游戏当中，列奥那多掌握了忍术的奥义，发动之后可以让时间流逝减慢，从而让他发动高速的攻击，和其他神龟发动合体技还可以使用大范围的旋风斩。

原汁原味

在《忍者神龟 曼哈顿变异体》推出之前,《忍者神龟》推出的作品也不少，但是评价高的却不多，距离本作发售时间比较近的就有《忍者神龟 变种危机》(Teenage Mutant Ninja Turtles: Danger of the Ooze)，在著名的评价网站 Metacritic 上就只得到了 6.4 分的用户评价。而在电影领域，由“爆炸流”导演迈克尔·贝拍摄的《忍者神龟》也是烂评如潮，最大的亮点竟然是梅根·福克斯扮演的女主角爱普尔的造型……

但这回本作落到了白金手中，终于开始变得像模像样起来，最关键的地方，自然是风格。本作是由动视、白金和黑马漫画 (IDW) 共同合作推出，所以参考的《忍者神龟》版本也是黑马漫画的版本，不还我们曾经习惯的偏可爱的卡通画风，而是走带着一点点野性味道的路线，四只神龟都是清一色的白眼，就和戴上了面罩的蝙蝠侠一样，加上霸气的表情，尽显他们作为变异乌龟忍者强大的一面。



▲《忍者神龟》的最大悬念就是镜头什么时候会转到女主角身上……

当然，到了游戏当中，白金还是对角色造型进行了一定的更改，起码把瞳孔还给了四只神龟忍者，不过整体形象上则和漫画的风格接近，看似粗糙的动漫渲染效果却很好地传达出了原作的神髓，而且在战斗中四只神龟又会变成白眼状态，看起来特别彪悍。


▲黑马漫画版本的《忍者神龟》，风格比较霸气，大家可以不妨和本文的题头图对比一下，风格是基本一致的。


▲汤姆·华尔兹的工作照，他衣服上的图案就是四只神龟的武器。




◀▲在剧情画面和战斗状态中的神龟们神态颇有点差异。

这同时也为本作带来的全新的优势，那就是IDW版《忍者神龟》的编剧之一汤姆·华尔兹 (Tom Waltz) 也将会为本作创作剧本，虽然考虑到之前的《变形金刚 破坏战士》在有漫画编剧监修的情况下整体剧情也只是走传统路线，并没有太大惊喜，但是起码整体水平比起当年白金在动漫改编领域小试牛刀的首部作品《科拉传奇》还是要好不少，所以本作的剧情表现还是有保证的。

经典归来

《忍者神龟》电影版被恶评的一大原因，就是缺少了来自于漫画当中的两个经典角色：牛头（Rocksteady）和猪面（Bebop），而相比起来《曼哈顿变异体》就懂行多了，一开始就把这两个经典角色放进了宣传视频当中，两者的造型当然也和大家童年见过的有所分别，不过整体来说还是很好辨认的。

作为大反派的施莱德（The Shredder）也同样会登场，他旗下的众多大脚帮（Foot Clan）成员也将会是游戏当中四位神龟的主要对手，同时另外一位强敌克朗（Krang）也会在作品当中现身，加上鳄鱼头（Leatherhead）、鲨鱼脸（Fishface）和女忍者卡拉（Karai）等反派也将会出现，游戏当中精彩的BOSS战绝对是少不了的。





▲施莱德应该担当着本作类似大BOSS的角色，当然也不排除他会和玩家进行多次交战，类似于《变性金刚 破坏战士》当中的威震天。





▲不同的神龟之间还有不同的合体技。

全新体验

习惯了白金上两部动漫改编作品的玩家，恐怕会看出一些共性来，那就是白金会像是光荣一样，把他们擅长的游戏类型进行修改和适配后，与动漫作品融合起来，创造出一种充满了“白金味”的动漫改编游戏，这一点在《变形金刚 破坏战士》当中体现得特别明显，变形金刚们全部都可以通过及时闪避触发时间减缓的效果，和《猎天使魔女》中的“魔女时间”非常类似，被戏称为“金刚时间”。

幸好白金并没有打算把这套沿用到每一款作品当中，所以《曼哈顿变异体》采用了新的战斗思路，那就是强调合作。游戏当中四只神龟各有所长，而且通过互相合作还可以发动效果不同的合体技，所以战斗并不只是埋头闷打，四只神龟之间的互相配合才是制胜的关键。

同时游戏也没有采用白金过去较为常用的线性模式，玩家将会在任务区域中自由行走，寻找对应的任务内容，在达成了足够多的任务后，才会触发BOSS战斗，听起来倒是和去年初推出的《黑道圣徒 冲出地狱》有点类似。



▲当玩家完成了足够多的任务，就能够引出猪面，和其大战一场。

结语

《忍者神龟 曼哈顿变异体》已经确定在5月24日发售，同时在6月3日迈克尔·贝执导的第二部《忍者神龟》电影《脱影而出》（Out of the Shadows）也会正式上映，对于喜欢这款作品的玩家来说，也算是一个小小的狂欢吧。







TIME IS POWER

QUANTUM BREAK

文 纱迦 美编 NINA

由 Remedy 开发的《量子破碎》是今年春季 Xbox One 平台最受关注的作品。Remedy 本身便是已玩家关注的理由，而且《量子破碎》还提供了游戏＋剧集的崭新玩法。由于游戏特别注重剧情，过多的赞誉就不多说了。本攻略将为大家介绍游戏的系统，并提供百分百完成度的达成办法。攻略中纱迦已经注意尽量不要剧透，但难免还是会提前暴露一些内容，请大家在使用时注意一下。这里先祝大家游戏愉快！

量子破碎	Microsoft	动作射击
XOne QUANTUM BREAK		中文版
2016年4月5日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价为416港币		

本文对应游戏版本：1.00

游戏系统

操作说明

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角
↑	目前目标
←↓→	武器选择
VIEW	时间轴
MENU	暂停游戏
LB	闪避
按住LB	时空冲刺

键位	功能
LT	瞄准
RT	射击
RB	时间停止
按住RB	时间爆炸
X	上弹/调查
Y	时空视野
A	跳跃/攀爬
B	时间护盾



射击系统

本作采用了掩体系统，当玩家靠近掩体时就会自动进入。本作并不能盲射，一定要先按 LT 瞄准后才能射击，因此在掩体中也不能使用盲射。瞄准时按下右摇杆，可以切换左右身位。

游戏同样引入了瞄准辅助系统，可以在选项中开关。不过本作的瞄准辅助系统并不像《COD》等游戏那么智能，玩家必须将准星移动到目标的大致位置，再按 LT 时才会有准星吸附的效果。和《GTA》等游戏一样，发动瞄准辅助后左摇杆稍微往上移一点即可爆头。



时间轴

在标题画面下可以观看时间轴，在游戏中随时按 VIEW 键也可以打开时间轴。时间轴相当于是游戏的选关画面，在这里指向任意关卡后按 X 键，可以查看每关的收藏品。按住 A 键则可以选择从此关开始进行游戏。打过的关卡可以随时倒回去选择重玩，而此时找到的收藏品会全部保留。当玩家在过去的关卡中找到此前遗漏的收藏品时，系统会记录下来，玩家立即退出也没有关系。

收藏品

在《量子破碎》的世界中有大量收藏品，归纳起来可以分为如下 4 大类：

故事物件

数量最多的一类，分为电子邮件（多以电脑形式出现）、媒体（以视频或音频方式在电脑或收音机中出现）、图像（以实体形式张贴在墙壁或白板）、文件（以实体形式出现于桌上）。

情报物件

以实体形式出现，数量很少，关系到主要角色日记的解锁。

时元之源

用来升级特殊能力的升级点，平时看不到，只有在其附近发动时空视野后才会显现出来。每个时元之源对应 1 个升级点。

量子涟漪

特殊的收集物，出现形式不定。触发后画面右上方会出现特殊标记，之后在每幕结束后的剧集里会追加镜头（右上方也会提示），对剧情带来细微的变化。

收藏品不分难度，但分路线。根据玩家的选择不同，出现的收藏品也会出现变化，因此有可能出现路线 A 已达成 100% 收集，但路线 B 还差不少的情况。但每条路线都可以独立达成 100% 收集，而且无需多周目，第一遍游戏时即可完美。任意路线达成 100% 收集并通关，即可解锁百分百完成度的成就。



剧集

本作的最大特色，就是在每一幕结束后会出现一部剧集。该剧集完全按美剧方式制作，聘请了多位知名演员出演。剧集的剧情会受玩家在游戏中的选择影响，其中影响最大的就是每一幕最后的分岔点选择。此外关卡中找到的量子涟漪也会对剧集的内容产生细微的影响。

尽管剧集只有 4 集，但是变化非常大。经过初步的统计，第 4 集的变化可以达到 16 种，这还不算量子涟漪带来的影响。玩家可以选择在线观看，也可以选择下载回来观看。这里推荐下载，不过由于变化太多，全剧集大小高达 75GB，请腾出足够的空间。

100%完成度流程攻略

第1幕 第1章

河港市大学实验

下车之后，先在喝醉的抗议者身旁调查公告栏中的**河港市大学地图**（文件 1，故事物件 1/16）。进入前方的长廊，左边亮着灯的桌子上可以找到**抗议行动的传单**（文件 2，故事物件 2/16）。走出长廊后，会看到长椅上有一对情侣，在其左边的公告栏上可以找到海报：**制止莫纳其引发问题**（文件 3，故事物件 3/16）。之后往左后方看，会看到另一个公告栏上的海报：**索菲亚·阿马拉尔的专题讨论会**（文件 4，故事物件 4/16）。

返回那对情侣身边，沿着正道往前，在写着“PLEASE GO AROUND”的牌子旁能找到**包比·雷福德的河港市广播节目**（媒体 1，故事物件 5/16）。沿着箭头所指的左边往前，会看到本作的重要人物之一：艾米。与其对话可以了解一下学生抗议的原委，在她的提示下调查旁边的公告栏，会看到**艾米的莫纳其时间轴**（文件 5，故事物件 6/16）。公告栏旁的小棚子里有台**电视**，调查后可以观看一段视频（媒体 2，故事物件 7/16），你可以按 VIEW 键打开菜单，然后按 X 键观看收藏品，这样能够全屏观看这段视频，可惜的是没有字幕。这段视频应该和《心灵杀手 2》有关。



TIPS 彩蛋

游戏开始后从出租车下来，如果此时你往回走，就会遇到一个终极剧透。当然如果你是第一次游戏的话，可能不会明白这代表什么。总之看不看就随你喽。

来到大楼前，左边的公告栏有**保罗·瑟林的焦点文章**（文件 6，故事物件 8/16），**纪念金博士的文章**（文件 7，故事物件 9/16）。进入大楼和保罗见面，之后在这里的电脑上找到电子邮件**“回复：威廉·乔伊斯的安全许可”**（电脑 1，故事物件 10/16）。当来到电梯前，先不要进去，前面有个建筑模型展示柜，而在展示柜旁边没有灯光的公告栏处，你会找到海报：**莫纳其集团征才博览会**（文件 8，故事物件 11/16）。

跟着保罗上电梯，电梯开门后你会看到一个大屏幕和一堆椅子，调查椅子会坐下来观看保罗为你介绍他的计划，这样会解锁**长廊计划的演讲**（媒体 3，故事物件 12/16），同时还能解开一个成就：行销大会。如果不坐下来的话则会失去这次机会。

来到实验室，在保罗停下来的时候，调查桌面会发现电子邮件**“回复：长廊计划的 BETA 测试”**（电脑 2，故事物件 13/16），旁边还有一张**杰克和保罗的相片**（文件 9，故事物件 14/16）。开门之后，前面右边的桌子上能找到电子邮件**“回复：想回家吗？”**（电脑 3，故事物件 15/16），左边的白板上能找到**通道原理图**（文件 10，故事物件 16/16）。

按保罗的提示，调查控制台，用左摇杆往前推推杆，启动核心后返回之前的房间，和保罗一起启动时间机器。之后按动两次开关，剧情过后，第一章很快就会结束。

第1幕 第2章

校园大逃亡

开始后捡起地上的手枪。从机器和墙的缝隙中出来之后，房间中央有电脑可以调查，可以看到电子邮件**“保罗·瑟林实验室许可”**（电脑 1，故事物件 1/3）。

前方会进入游戏的第一场战斗。玩家只有一把手枪，要尽量爆头。虽然游戏允许辅助瞄准，但玩家必须将准星移到敌人附近再举枪，才能发挥辅助瞄准的价值。清完敌人后，右边的白板可以调查，之后威廉会帮着修正错误的公式。这是游戏的第 1 个**量子涟漪**，调查之后会在之后的剧集剧情里出现变化。

往前是第 2 场战斗，打死敌人后可以获得冲锋枪，就点射而言它还不如手枪好用，但射速很快。清场后不要急着进电梯，在电梯后方的沙发上会找到电子邮件**“转寄：图书馆的抗议行动”**（电脑 2，故事物件 2/3）。

从电梯出来后进入时间暂停的跳针状态，这里我们可以从静止的武装分子手里把枪换成突击步枪，然后把他们的枪作为子弹都收走——虽说这并没有什么意义，而且突击步枪连射时准星会剧烈抖动。而在前方的桌子上可以找到电子邮件**“大学行动”**（电脑 3，故事物件 3/3）。本章的收藏品就全部完成了，接下来专心剧情和战斗即可。

前面的路上会看到莫纳其的人已经开始抓捕抗议者了。我 们可以试着帮艾米解冻，然而并没有什么用。从大楼出来之后又是一场战斗，此时杰克觉醒了时空视野的能力。按 Y 发动之后，敌人会以红色标记，武器及补给会以蓝色标记，可调查和破坏的物体会以黄色标记。时空视野可以无限发动，不过目前还处于比较初级的阶段，效果较弱。当画面右边时空视野的标记闪动时，表示附近有时间回音。时间回音是一种让玩家看到过去此处发生事情的特殊存在，走过去按 Y 键即可还原当时的情况。在系统的提示之下找到威廉的汽车，调查之后发生剧情，杰克学会新能力：按 RB 发动的时间停止。时间停止的作用是让一小块区域的时间停止，之后玩家可以往这片区域倾泻子弹，当时间停止结束后，射过去的子弹的动能就会集中爆发，产生十分惊人的杀伤力。时间停止是很有用的能力，可优先升级，时间停止状态中累计射入一定数量的子弹，还有对应的成就。接下来清光追杀过来的敌人，回到大楼去找威廉。注意这场战斗不要太依靠汽车作为掩体，因为汽车有可能爆炸。活用新学会的时间停止能力，清场是不难的。回到大楼后发生剧情，进入第 3 章。



第1幕 第3章

图书馆追逐战

很快玩家会学会新能力：时光闪避。按 LB 使出的时光闪避，可以瞬间移动一段距离，让瞄准你的敌人不知所措。如果闪避时撞到正常敌人，敌人会被浮空。而时光闪避后按 LT 可以进入时间流逝变慢的焦点时间状态，配合浮空效果可以保证枪枪爆头。人少的时候用这招可以吃定敌人，而且多用这招爆一定次数的头还有成就，当然人多的时候这么玩就很尴尬了。这个区域的敌人很多，要活用时光视野来搜索敌人的位置。

来到户外后，先利用左边的一排流动公共厕所翻过围墙，在前面的一个油桶上放着本章惟一一个收藏品：**包比·雷福德的河港市广播节目**（媒体 1，故事物件 1/1）。用时光视野的话可以很轻松地找到它。从收音机左往上爬，能爬的地方都会铺着色彩鲜明的布，熟悉之后就很好找了。爬上去之后要利用升降台跳过去，但当玩家踩上升降台后就会往下降，因此你需要先对升降台来一发时间停止，这样就可以在降下去之前跳过去了。

进入图书馆上层后，打死敌人可以拿到重型手枪。这种武器爆头威力巨大，但弹夹很小，射速也慢，和时间停止不是很配，仅适合枪法神准的人。见到威廉之后，杰克学会了时光护盾。按下 B 键发动的时间护盾，能够让杰克进入无敌状态，而且附近的敌人会进入减速状态，可以说是保命神技，十分给力，弹开一定数量的子弹还有对应的成就。这场战斗的敌人很多，可以活用地上的各种爆炸物，顺便还能完成炸死一定数量敌人的成就。打完一群敌人后救起威廉，还会有新的敌人出现，这波敌人会十分勇猛地冲过来，要赶紧全灭。之后出门，本章结束。



分歧点1

这个环节玩家要扮演保罗·瑟林来做出重大抉择。这一章就是一条直线道路，发动时光视野的话不难找到所有收藏品。

往前走，右边箱子上有一个羊状的模型，调查之后会找到游戏的第 2 个**量子涟漪**。继续顺着右边一路找过去，能看到**威廉·乔伊斯的人事档案**（文件 1，故事物件 1/2）、**杰克·乔伊斯的人事档案**（文件 2，故事物件 2/2）。

找齐东西之后就可以进行决断了。按住 LT 为强硬手段，按住 RT 为公关手法，选择之后会看到对应的说明，之后按 LB 或 RB 确认。无论玩家做出什么选择，都可以将游戏进行到最后，但之后的剧集故事和游戏剧情都会有巨大的不同，而且每个选择都对应一个成就。

为了不剥夺玩家的游戏乐趣，这里就不剧透了，这里我们建议玩家选择公关手法，下文的收藏品攻略也以公关手法为准。

第2幕 第1章
工业区

本章一开始，就有**时元之源**的提示。时元之源就是时空能力的升级点，每找到一个，就可以获得一个升级点，同时也算收藏品的一种，十分重要。当附近存在时元之源时，画面右边的时空视野图标会闪烁，和时间回音类似。这时按下Y键，屏幕上会提示时元之源所在的方位，如果此时时元之源存在于玩家的视野中，就会以一团白光的形式出现。注意如果不发动时空视野的话，就算玩家来到时元之源附近也无法看到，另外时元之源的藏身之地都很隐蔽，只有眼下这第一个这么直接。本关一共有7个时元之源。

找到时元之源后翻箱子走人，来到一间厂房。首先按提示射下空中的吊臂，重物落下后会砸出一条新路。从新路走进去会发现有**第2个时元之源**的提示，发动时空视野不难找到。接下来需要发动能力让被砸烂的道路恢复，先爬上集装箱，然后发动能力，就可以从上方通过。这个动作需要快一点儿，因为时间一到就会恢复原状。

从上方可以来到无法破门而入的封闭房间里，这里可以找到3个收藏品：**原爆点地图**（文件1，故事物件1/9）、电子邮件**"莫纳其的公关计划"**（电脑1，故事物件2/9）、**莫纳其的公关策略海报**（文件2，故事物件3/9），同时还能自动解锁一个**量子涟漪**。顺带一提的是，如果玩家在上一章选择了强硬手段，那么这个房间里的收集品也会大不一样。房间里还有武器弹药，不要错过。

出了房间后会遇到大量敌人，这里的敌人数量不少，部分还手持霰弹枪，贸然靠近的话会遭到重创。场景中有不少爆炸物可以利用，高空的吊钩打下来后也会出现爆炸物。

全灭敌人后会出现时元之源的提示，先不管它。调查场景中的发电机，这样电梯开关就可以使用了。打开电梯让其降下来，坐上去来到上层。来到上层之后，在必经之路上就能看到**第3个时元之源**了。

推门出去之后，会发生剧情。根据保罗在第一章做出的决断，这里的剧情也会不一样。清光敌人后救出艾米，在这个房间的桌子上可以找到电子邮件**"回复：原爆点行动"**（电脑2，故事物件4/9）和新的收藏品种类：**眼药水瓶**（情报物件1/1）。这时你还会发现有时元之源的提示，先不用管。

艾米开门之后，从屋顶跳下去，你会发现那个时元之源在房间里，但现在进不去，所以继续不理。在房间里倒是能找到门的开关，打开之后用一个时间停止，就可以安全过门。从进门的方向继续往前，在前方左边一个封闭的院子里有**第4个时元之源**，利用旁边的集装箱翻过去取得。之后会有多个时元之源的提示，从艾米所站的门口附近铺着黄布的车厢爬上去，转转视角就会发现高处有**第5个时元之源**。然后从上方往之前看到但拿不到的时元之源所在的房间走，从屋顶就能到达上锁的房间，从而找到**第6个时元之源**。最后从列车顶绕一大圈，经过一段会坍塌的道路，就能从上方的窗户进入目标房间，之后开门让艾米进来。

在这个房间里，可以自动解锁**"艾米的自白"新闻广播**（媒体1，故事物件5/9），还能找到电子邮件**"回复：杰克·乔伊斯"**（电脑3，故事物件6/9）、**莫纳其内部通讯**（媒体2，故事物件7/9）。之后艾米会帮你打开门，前方会遇到一群敌人，这时会自动解锁新能力时间爆炸，发动方法是长按RB键，比较实用。在这个教学环节中就能解锁同时炸死3个敌人的成就。清场之后你会发现时元之源的提示，不用着急，先出门，然后往高处看，就会看到**最后一个时元之源**，只要从垃圾箱爬上雨棚就可以获得，但注意如果先进门的话就无法获得了。

进门之后会遭遇一大群敌人，包括敌人的特种兵。对付这种敌人最好的办法就是用时间停止后配合高射速武器，基本上两发时间停止就能要他的命。但注意就算有时间停止，也尽量不要从正面和他交锋。这个场景非常大，将敌人全灭后从上层来到目标房间处，按住Y键发动时间回音后，就可以进入这个房间。里面除了有开关外，还能找到电子邮件**"转寄：对于莫纳其的疑虑"**（电脑4，故事物件8/9）、**莫纳其内部通讯**（媒体3，故事物件9/9）。打开开关后从箱子上翻出房间，这时会遭遇一大群敌人，包括特种兵。这时会不时进入时间停止的跳针状态，注意跳针状态下玩家并不能给敌人造成伤害，因此跳针状态下找个地方躲起来才是正经。敌人全灭后开门，本章结束。



第2幕 第2章
原爆点

一开场就有一场大战。这里的时元容器利用时间停止后射入大量子弹，可以引发跳针状态，不过这么做并没有什么好处。这里有特种兵，如果清敌慢的话敌人会杀上楼，活用各种能力阻止他们。清场后可以找到先进的冲锋枪，这是最好用的武器，建议永久保留。在战斗开始时玩家藏身的电脑控制室里，可以找到**索菲亚·阿马拉尔对于时元的演讲**（媒体1，故事物件1/13）。在下面中央的某张桌子上可以看到电子邮件**"时元科技阶段2的里程碑"**（电脑1，故事物件2/13）。先不管时元之源的提示，射中高空的吊钩，踩在落下的钢板上发动能力来到二楼。先别慌从二楼前进，下到一楼能找到**第1个时元之源**。之后从二楼前进，利用箱子来到三楼，这里有个缺口可以落到一个密封的房间，里面有**第2个时元之源**。之后从三楼来到二楼的另一边，这时会有时元之源的提示，先不管。



来到户外，中央有**第3个时元之源**。这里还有一个时间回音，在其旁边有一辆车，调查车头看到**拖车的注意事项**（文件1，故事物件3/13），调查车内有**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目**（公关手法）（媒体2，故事物件4/13），同时保安室的门会打开。保安室里有电子邮件**"我的电影剧本！！！"**（电脑2，故事物件5/13）和**"回复：下一个步骤"**（电脑3，故事物件6/13）。

从保安室的另一侧出去，进入一个中间有条小船的房间，你会发现之前一直提示的**第4个时元之源**原来在这个房间的角落里。这个房间的出口被一堆油桶所阻拦，绕到另一边开枪打爆油桶就可以通过了。之后需要发动能力让倒塌的铁架恢复，用时光闪避快速通过。注意这里如果动作慢的话就会被铁架直接压死。

再次来到户外时会遭遇大量敌人，包括数个特种兵。往前的开阔

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH 攻略透解

量子破碎

区域敌人很多，坚持一阵子后有辆卡车会冲进来，不过随之进入跳针状态。搜索右边平台可以找到卡宾枪，这是可以当狙击枪用的好武器，建议保留。翻过卡车，会遇到新敌人——穿着时元背心的莫纳斯士兵。这种敌人能够和杰克一样在跳针状态下行动，时间停止能力对其无效。他们会发动瞬移能力给你出其不意的打击，每次发动瞬移后都要赶紧按Y键来观察其位置。现阶段最好的办法除了远远的对射外，就只剩近身发动时光回避浮空后爆头了。如果打爆他们身上的时元背心，也可以让其丧失战斗力，累计一定次数还有对应的成就。这两个战斗区域都没有收藏品，可以快速通过。

进入前方的帐篷，很快会找到**原爆点的警告标识**（文件2，故事物件7/13）。再往前是威廉的工作室，这里会有不少演出，部分内容通关后回来看会更有味道。来到工作室后方，按Y键不难发现一个十分醒目的标志牌，调查后解锁游戏中第4个**量子涟漪**。往前走一会儿会发现时元之源的提示，现在暂时还无法获得。前面的电脑中有电子邮件**"侵入者警报"**（电脑4，故事物件8/13）。再往前，有两个守卫的房间里，可以找到电子邮件**"回复：金博士的实验室和瑟林的疗程"**（电脑5，故事物件9/13）、**"回复：杰克"**（电脑6，故事物件10/13）、**《骤停》**（情报物件1/1）。从这个房间出来后，先别慌进前面的帐篷，绕到旁边的区域，在一幅大象的画前面找到一直阴魂不散的**第5个时元之源**。

进入前面的帐篷会接到保罗的电话，之后能找到电子邮件**"回复：利亚姆·伯克的状态"**（电脑7，故事物件11/13）。再往前有**第6个时元之源**的提示，只要出了帐篷绕到后方就可以找到。前面右边一辆后座打开的车里，能找到电子邮件**"利亚姆·伯克的心理评估"**（电脑8，故事物件12/13）。继续前进，在前方的帐篷里，能找到电子邮件**"艾米·费雷罗"**（电脑9，故事物件13/13）和**最后一个时元之源**。本章的收藏品至此全部搞定。这里还有大量武器可以选择，如果手里是先进的冲锋枪和卡宾枪的组合，就不用换了。

再往前需要在破裂的时空中前进，这里要多用时光回避快速前进，一旦失误就会直接死亡。如果不知道往哪儿走的话，多按Y键观看目标提示。这个部分最后需要往前大跳，不然剧情后会因为距离不够而摔死。接下来是和一大群时元士兵的战斗，很容易被敌人瞬移到背后偷袭。而且这个区域的一些巨大物体也会对玩家造成伤害，要特别小心。清场之后开门爬梯子，本章结束。



第2幕 第3章

布拉德伯里游泳池

本章没有战斗环节。一开始来到游泳池大门前，发现不能进入。绕到右方会看到时间回音，发动之后利用垃圾箱来到上层。这里要注意，等时间恢复之后，利用长木板往右助跑（如下图），可以跳到右边的高台上，



这样翻上去就能找到**第1个时元之源**（游戏中的编号是第2个）。这个动作对起跳点的要求极高，可能要多试几次才能成功。之后再次来到上层，这次动作要快，从左边的高台来到屋顶，搜索大门左上方区域，能找到**第2个时元之源**。之后回到大门上方，从脚手架翻进屋里。一路往下，在一个房间里找到多个收藏品，包括：**薛丁格日记**（媒体1）、**河港市私密搬家服务账单**（文件1）、**布拉德伯里游泳池契约**（文件2）、**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）**（媒体2）。之后打开侧门，在房间里找到**第3个时元之源**。来到楼下开门，跟着贝丝走，按动一个开关后，时光机就出现在你眼前。这时返回开关左边的房间，根据提示，在某个房间的脚手架旁找到**第4个时元之源**。

在时光机区域，可以找到本关剩下的**8个收藏品，包括一个时元之源**。由于区域不大，这里就不一一列举收藏品的名字了。惟一需要注意的是**时间旅行市民指南**在时光机的后面，如果玩家的时空视野范围不够的话是看不到提示的。全部收藏品入手后，按照系统的提示完成一系列操作就可以完成本章了。

分岔点2

又到了扮演保罗来做出重大决断的时刻。本章开始后立即后转，就能找到本章**惟一一个收集品**。之后可以选择私事或公事。这里我们建议玩家选择公事，下文的收藏品攻略也以公事为准。

第3幕 第1章

研究设施

本章开始不久，将学会新能力：按住LB键发动的时光冲刺。这是一个非常有用的能力，不仅可以用来赶路和通过机关，而且靠近正常敌人后会出现按B键的提示，输入指令后即可用近战攻击将正常敌人一击必杀。这也是对付时元士兵的最好办法，极其有用。利用时光累计冲刺一定距离可以解除一个成就，难度很低。

往前会遇到自动机枪的阻击，这里需要利用时光冲刺来到其背面关闭，之后还能把机枪拆下来拿走。这时搜索一下此区域，上台阶后能



找到**第1个时元之源**。之后你还能发现提示，先不管。下面的谜题需要先发动能力让断桥恢复，再用时光冲刺冲过恢复好的桥。前面有两个敌人，一发时间爆炸搞定。调查广告牌，发现是**海鸥岛标志**（文件1，故事物件1/17）。这里可以用时间回音将大炮修复后，修好之后先从大炮后方爬上台阶，绕一圈就能发现之前困惑你的**第2个时元之源**。再次修好大炮，爬上炮管加速跑过去，先别靠近门，往台阶下走，能找到**第3个时元之源**。

进门之后是一场恶仗，这里最麻烦的是高处有两个狙击手。推荐是在惊动敌人之前优先干掉最远处的那个狙击手，由于此时玩家没有好的远程武器，还是比较麻烦的。干死这个狙击手之后，就可以待在一个不被剩下那个狙击手瞄中的位置开始清人。那个狙击手身边有油桶可以利用，不要贸然冲上去，因为上面还有个自动机枪。这里可以活用时光冲刺进行转移，能够让敌人一定时间内看不到你的新位置。清场后由于这片区域并没有收藏品，可以开门走人。

进门后上山，保安室里能找到**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）**（媒体1，故事物件2/17）。保安室左边的直升机场有**第4个时元之源**。从保安室的角度还能看到**第5个时元之源**，从前面往下绕过去获得。找完之后就可以打开前面的门，开门瞬间将解锁**保罗·瑟林的海鸥岛演讲**（媒体2，故事物件3/17）。调查房间里的电脑，可以解锁全游戏第5个**量子涟漪**。之后就可以坐电梯下去了。

在电梯里触发跳针的剧情，开门后在前面士兵的背后可以找到**研发设施**（文件2，故事物件4/17）。前面有一扇门不受时流控制而来回开关的门，可以用RB或B来安全通过，最佳方法是慢慢靠近门，当画面变红出现类似于受伤的提示时，按B发动时间护盾，今后这样的机关都照此处理。接下来沿左边前进，在研发室左边墙上能找到**第6个时元之源**。另一个时元之源要先解除时元阻尼器才能取得，先不去管。右边出现空间扭曲的地方就有时元阻尼器，这里杰克所有的特殊能力都会失效，包括时空视野。不过就在时元阻尼器影响范围内的研发室里就能找到开关。关上开关之后，发动时空视野，就能在研发室里找到电子邮件**"救生艇协定计划"**（电脑1，故事物件5/17），以及白板上的**飘移者简报**（文件3，故事物件6/17）。经过一扇不稳定的门之后，前面开始出现能活动的敌人，干掉之后前面墙上有巨大的**莫纳其科技时间轴**（文件4，故事物件7/17）。此处左边长长的通道尽头，是之前看到但拿不了的**第7个时元之源**。从此通道返回时，前方会突然刷新几个敌人，要注意一下。这里用时空视野能看到不少收藏品，但目前都拿不了，直接进门。



门后是游戏的第一场BOSS战，对手是几个时元士兵加一个莫纳其重甲兵。高难度下莫纳其重甲兵手上的榴弹枪十分夸张，不仅威力大，而且能摧毁大部分掩体，一味靠躲是绝对不行的。这里建议首先用时光冲刺的QTE干掉杂兵，之后用时光回避和时光冲刺来设法绕到BOSS的身后。猛射其背后的醒目弱点，能够对其造成巨大伤害。能量没有回复时，就多用时间护盾等能力来拖延时间。干掉BOSS之后，利用时间回音将升降平台降下来，然后利用平台来到上层。沿上层一路跳跃，再经过一扇不稳定的门，就能进入办公区。

进入办公区后，右转墙上能找到**海鸥岛莫纳其的布告栏**（文件5，故事物件8/17）。二楼右手边第一间办公室里可以找到电子邮件**"一定要继续前进"**（电脑2，故事物件9/17），第二间办公室里有电子邮件**"回复：乔伊斯遭到拘禁了??"**（电脑3，故事物件10/17），第三间办公室里能找到电子邮件**"今晚的指示"**（电脑4，故事物件11/17），第四间办公室里能找到电子邮件**"转寄：梦境日志1"**（电脑5，故事物件12/17）、**预测断裂进展**（文件6，故事物件13/17），**时元干涉作用个体又称飘移者**（文件7，故事物件14/17）、**C.F.R.简报**（情报物件1/2）以及剧情道具：给贝丝的时元背心。转弯后第一间办公室里能找到电子邮件**"晚会的目的"**（电脑6，故事物件15/17），同时这个房间里的女人正在玩Remedy的名作《心灵杀手》。

之后来到一楼，按刚才路线搜刮一遍。右手第一间办公室里有电子邮件**"时光机"**（电脑7，故事物件16/17），第二间办公室里有电子邮件**"回复：宝贝你好啊"**（电脑8，故事物件17/17），以及**布伦纳的马克杯**（情报物件2/2）。之后从两段楼梯中间的房间进入到中间区域，这里能找到**第8个时元之源**。本关的收藏品这样就全部找到了。从前面的门出去，本章结束。

第3幕 第2章

莫纳其晚会

进门后前面左边的会议室能找到**大胆宗教人士单身约会网站**（文件1，故事物件1/7）、电子邮件**"回复：时光机核心"**（电脑1，故事物件2/7），右边会议室的大屏幕上有**救生艇的演讲**（文件2，故事物件3/7），之后上二楼在会议室里找到**第1个时元之源**，按提示方向前进，下楼在电梯门前找到**第2个时元之源**。

从前方不稳定的门进去，来到了停车场。很快跳针状态就会结束，一大批敌人冲过来，这里掩体不好找，躲在车后并不安全。清场后警报并未解除，按提示去推监控室的门，结果杀出一个特种兵，还是用时间停止干掉。在监控室里按下开关后，出门会遇到比刚才更多的敌人，还有特种兵。这里可以对汽车用时间停止，然后一口气射击，这样时间停止结束后汽车就会爆炸，将附近的敌人一扫而空。清场后搜索一下停车场，在一个箱子上找到**情色小说**（媒体1，故事物件4/7），同时这还是本作第6个量子涟漪。停车场只有这么一个收藏品，按提示从打开的门进去，很快就会看到收音机，里面在播放**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）**（媒体2，故事物件5/7）。出门后在楼梯旁就能找到**第3个时元之源**，往前走有**第4个时元之源**的提示，顺台阶而上就能看到它。



从另一边跳跃前进，前方是受时元阻尼干扰的区域，所有特殊能力都被封印。而时元阻尼器的开关在检查站（挂着CHECKPOINT牌子）旁，可以清光敌人后再去开，也可以直接冲过去打开。打开之后会出现大量时元士兵，其中包括身背可携式时元阻尼器的新型敌人，如果靠近他的话他就会打开开关，这时不仅所有能力对其无效，而且杰克的能力也会暂时失效。好在这种敌人速度不快，先干掉其他杂兵，再设法绕到他的背后将其秒掉。开加速干掉检查站楼顶的敌人后，这是个不错的制高点。这片区域并没有收藏品，清场后发现前进的道路被一辆车给堵上了。这里只要先发动时间回音将车拉出来，然后开着时空冲刺从检查点楼上跳到车顶，就可以顺利通过了。

往前就到了会场，右手的车里放着**醉心的简讯**（文件3，故事物件6/7）。演讲台前有**第5个时元之源**。

往前会看到贝丝并发生剧情，剧情后按照时元之源的提示，可以找到**菲奥娜的剑形鸡尾酒叉**（情报物件1/1），以及第6个时元之源。跟着贝丝上楼，马上就能看到电子邮件**“我的剧本，第2部分！！”**（电脑2，故事物件7/7）。看到无人机后，在这个平台上能找到**第7个时元之源**。

见到索菲亚博士之后进入本章最后的战斗。这里战场巨大，敌人众多，有狙击手，近有特种兵，比较难缠。开战后可以先用时光冲刺一路小跑来到楼上平台，敌人会失去你的目标，如果你备有一把卡宾枪，就可以安全干死狙击手，这样就简单不少。第一阶段需要靠近保安室打开开关，注意靠近后不仅有特种兵，而且有自动机枪。在狙击手的初期位置，还能找到**第8个时元之源**。

打开开关后又会刷新大量敌人，这时实际上需要玩家全灭敌人。敌方依然是狙击手加特种兵，辅以大量杂兵骚扰，利用地形缓慢推进吧！将敌人全灭之后来到目标地点，打开开关，本章结束。

分岔点3

这次要扮演保罗选择自己相信的人，这一章没有收藏品。这里我们建议玩家选择索菲亚，下文的收藏品攻略也以索菲亚为准。

第4幕 第1章
唐纳利港桥

本章开始后不久，就会看到**两个时元之源**，轻松取得。翻进屋子后，打开电视，观看**夜枭**（媒体1，故事物件1/5）。往前走靠近窗户会有剧情，之后下楼找到收音机，里面在播放**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）**（媒体2，故事物件2/5）。继续下楼，从窗户翻出去，左边能找到**第3个时元之源**。



下楼梯后会遭遇敌人，首先来一发时间爆炸搞定眼前的几个，然后就慢慢等时元士兵瞬移过来，开时空冲刺加QTE摆平。清场后直接撞开门进去，左边有**第4个时元之源**。这时如果你看时间轴的话，会发现漏了一个收藏品，不过先不用管。爬上楼梯后一路往上，在桥上找到**莫纳其的布告栏**（文件1，故事物件3/5）、**莫纳其外勤通知：马丁·哈奇**（文件2，故事物件4/5）、**杰克·乔伊斯脸部相片**（文件3，故事物件5/5）、**第5个时元之源**（这就是刚才漏掉的那个收藏品）。拿完之后往前，会遇到第3幕中的小BOSS：莫纳其重甲兵。这里的掩体都是汽车，很容易被打爆，基本战术还是不变，先磨死杂兵，然后用时空闪避或时空冲刺来到其背后解决。

获胜之后爬上楼梯，很快就能看到**第6个时元之源**，本关收藏品全部找齐。接下来是考验玩家操作的时候了，基本思路就是先靠近不稳定的机关，当画面变红时注意观察物体的行动规律，一旦可以通过时马上按B键发动时间护盾固定，之后按住LB键时空冲刺经过。其中有一处需要把来回摆动的汽车当踏板的地方要特别小心，可以先看看护盾是否将汽车固定住，再决定是否要跳上去。惊险万分地坚持到最后，本章就结束了。

第4幕 第2章
准备时光机

开始之后在贝丝的对话中能找到**马丁·哈奇的人事档案**（文件1，故事物件1/12）、**贝丝的2010计划**（文件2，故事物件2/12），贝丝动身后打开右边的门可以找到**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）**（媒体1，故事物件3/12）。来到时光机处，和博士对话，她会让你去调查控制台。在博士左前方有**第1个时元之源**，这时先去右边和艾米对话，会出现一大堆收藏品。调查艾米，面前的电脑，有电子邮件**“梦境日志5”**，如果再次和艾米对话，会触发游戏的第7个**量子涟漪**。调查艾米放出的收藏品，分别是**莫纳其的通讯记录、救生艇文件、莫纳其员工图表、关于救生艇的特性、莫纳其任务声明（1999年）、莫纳其集团三阶段计划**。找完之后，本章的收藏品将只剩两个时元之源和两个文件，现在先去做主线。

按照博士的指示爬上控制台，发现需要打开两个电源。从控制台左边铺着布的地方爬上去，就能找到第一个电源，打开之后时光机右边之前上锁的房间就会打开。在里面能找到**杰克和威廉的照片**，打开里面的门会有剧情，之后在一旁找到**贝丝的笔记本**，这样文件就全部找齐了。在厕所里能找到**第2个时元之源**，从厕所里铺着布的地方爬上去，一路往前就能来到第二个电源处，在电源附近的高空还能找到第**3个时元之源**，这样本关的收藏品就全部找到了。之后在控制台处打开开关，进入时光机发生剧情，本章就结束了。



第4幕 第3章
游泳池（2010年）

从时光机出来后，在附近能找到**包比·雷福德的河港市广播节目（2010年）**（媒体1，故事物件1/6）、电子邮件**“回复：反制对策”**（电脑1，故事物件2/6）。按提示去左上方的门，门附近能找到**第1个时元之源**。

进门后发生剧情，剧情结束后在附近能找到**贝丝的日记**（文件1，故事物件3/6）。友情提示，这是极为重要的一份文件，建议认真读完。在下个房间的楼梯上找到**第2个时元之源**，墙上是**日历墙**（文件2，故事物件4/6）。贝丝开门后，在前面的某个房间里找到**第3个时元之源**。上楼找到最后两个收藏品：**贝丝2010年的新计划**（文件3，故事物件5/6）、**莫纳起的崛起白板**（文件4，故事物件6/6）。这里还有很多武器可供选择，包括先进的冲锋枪。准备好了之后与贝丝对话即可结束本章。



第4幕 第4章

威廉的工作室（2010年）

跟随贝丝前进，当听到两个电工对话时，注意这里有一个供电开关可以打开，这是全游戏最后一个**量子涟漪**，如果你是严格按照此攻略来玩的话，那么此时就可以解除全量子涟漪的成就：投石入湖。

从屋顶跳下去后，先别慌进入工作室，左边尽头可以找到**第 1 个时元之源**。进入工作室，能找到**威廉的日记**（文件 1，故事物件 1/5）、**反制对策设计图**（文件 2，故事物件 2/5）、**包比·雷福德的河港市广播节目（2010 年）**（媒体 1，故事物件 3/5）和**第 2 个时元之源**。发动时间回音后，跟随威廉进入小房间，墙上有**威廉的白板**（文件 3，故事物件 4/5）。在电闸附近发动时间回音，就可以打开开关，这样另一个房间的门就会打开。注意在小房间入口附近有**第 3 个时元之源**的提示，从旁边的木箱爬上去就能找到。进入另一个房间，里面有最后一个收藏品：**时光机设计图**（文件 4，故事物件 5/5）。

贝丝开始破解密码时，莫纳其武装部队已经赶到，要做的事情就是干掉他们。敌人会分批出现，包括好几位高处的狙击手，如果此前有带卡宾枪过来的话就简单很多，开着时间护盾一枪打死即可。将敌人全灭后返回工作室发生剧情，本章结束。



分岔点4

再次回到扮演保罗的环节，先关上 C.F.R. 室，然后去见莫纳其轻装兵。先不要做出选择，而是到楼上的房间调查电脑，即可解锁本章**惟一的收藏品**。之后就要从维持控制和放弃治疗中做出选择。你的选择会让最终章的流程出现变化，这里我们建议玩家选择放弃治疗，下文的收藏品攻略也以放弃治疗为准。

第5幕 第1章

莫纳其总部

进入大厅后会遭遇时元士兵，干掉第一批敌人后，楼梯上出现身背携带式时元阻尼器的敌人。在楼梯附近的电脑桌上，有**泰瑞莎·赛脉的河港市广播节目（公关手法）**（媒体 1，故事物件 1/18）。联系查理开门后，左边房间里有第 1 个时元之源，自动梯旁边有**莫纳其总部地图**（文件 1，故事物件 2/18）。上自动梯后前面有敌人，来一个时间爆炸先下手为强。之后在左边的接待处可以找到**莫纳其无线电笔记**（情报物件 1/4）、电子邮件**“趁我们还可以的时候闪人吧！！”**（电脑 1，故事物件 3/18）、电子邮件**“飘移者警报”**（电脑 2，故事物件 4/18）。调查开关后坐电梯上楼，出电梯后前方沙发上有电子邮件**“马丁·哈奇”**（电脑 3，故事物件 5/18）。在查理的帮助下开门后，里面会遇到不少时元士兵。将其全灭后还会遇到两个莫纳斯重甲兵，这是游戏的难点所在，不过好在这次办公室的掩体不是那么容易被摧毁的，设法将两个 BOSS 拉开距离，然后就可以逐一料理了。胜利后搜索这片区域，在白板上能找到**莫纳斯公关协定**（文件 2，故事物件 6/18），某台电脑里有电子邮件**“那个诡异的混账走人了！”**（电脑 4，故事物件 7/18）。

查理再次帮忙打开门，往前走，在一扇门后找到**第 2 个时元之源**。在这个办公室里，还能找到电子邮件**“有关我的剧本和新影片！！”**（电脑 5，故事物件 8/18）、**时间匕首**（媒体 2，故事物件 9/18）。再往前能看到醒目的**莫纳其文镇和笔记**（情报物件2/4），电子邮件**“自白书”**（电脑 6，故事物件 10/18）。再往前会出现时元之源的提示，不过先不用管。前面有一扇门需要侧身进入，进去之后会发生剧情，剧情后如果此前玩家是按照本攻略的选择，那么此时会道破在莫纳斯总部肆虐的飘移者的身分。查理帮忙打开最后的门后，左手边有**没有标题的笔记**（文件 3，故事物件 11/18）。进入瑟林的办公室后发生剧情，剧情后调查电脑，看到电子邮件**“找到马丁并杀了他”**（电脑 7，故事物件 12/18）。往前走，在二楼可以找到电子邮件**“回复：时光机核心”**（电脑 8，故事物件 13/18）、**对于尽头的反思**（情报物件 3/4）。在二楼的一幅印象派画作前，可以找到**最后一个时元之源**。在一楼可以找到**量子涟漪研究单位**（电脑 9，故事物件 14/18），再往下走会看到保罗的治疗室，先不要先往右走，治疗室里面有**索菲亚的个人记录**（文件 4，故事物件 15/18）。



往右走会看到弹药补充，如果进入前面的门会有战斗。在分岔点 4 选择维持控制的话玩家将在这里和利亚姆·伯克展开对决，不过如果是按照本文的攻略来进行的话，这里会遇到 3 个杂兵抓住查理的剧情。将杂兵消灭后，查理会带你继续前进。不过在这个区域能找到电子邮件**“立即阅读我：C.F.R. 程序！！”**（电脑 10，故事物件 16/18）、**“时元粒子库存更新”**（电脑 11，故事物件 17/18）。进入查理为你打开的门后，左手边有**关于 C.F.R. 的个人记录**（文件 5，故事物件 18/18），右边地上有**查理的通行证**（情报物件 4/4）。如果玩家是严格按照本攻略进行的话，那么此时应该会解锁成就：知识就是力量（找到全部情报物件）。同时本章的收藏品也全部入手了。

拿走反制对策后，坐电梯上去，前面还有一场大战。按下时光机启动的按钮后，大批敌人出现。首先换出卡宾枪，开着时间护盾把左右两边的狙击手干掉。接下来跳针状态中就在控制室静等时元士兵瞬移过来后用时空冲刺 +QTE 秒杀。接下来敌方还会有时元阻尼特种兵，用时间停止来秒杀，不过如果正面使用时间停止的话，对方也会用时元阻尼对抗，所以要注意偷袭。全灭之后再次开动开关，进入时光机，本章结束。



第5幕 第2章
返回大学

现在回到了第 1 幕第 1 章的实验室。往前走，先不要上升降梯，在斜坡上被关上的门处有**第 1 个时元之源**。从升降梯出来后有大量敌人，不过如今这些杂兵已经不能构成什么威胁。经过一扇不稳定的门后来到室外，在小型起重机上有**第 2 个时元之源**。走上台阶，干掉几个时元士兵后，需要用时间回音倒车，之后用时空冲刺在停车场大门关闭前冲进去。

停车场内的这场战斗可以说是游戏的难点之一。这里敌人众多，而且会有增援，特种兵数量也不少。一开始可以龟在入口的车后，耐心等待敌人从左侧上方或瞬移过来，这里敌人的特种兵是不会冲过来的。将初期敌人全灭后，会有一批敌人解除跳针状态突然出现，要提前找好掩体躲起来。如果被数个特种兵同时瞄上，高难度下很容易挂掉。这里没有收藏品，清场后调查保安室发现没有密码，这时要到中央发动时间回音，然后注意观察新的时间回音会依次出现，一旦出现就用时光冲刺追上去继续跟随，这样跟了一圈之后就能明白密码。再次去保安室开门，进门后右手边有**第 3 个时元之源**。如果观看时间轴的话会发现错过了一个收藏品，不过这只是错觉。

上楼后发现大量敌人，此处有时元阻尼，因此不要上前，躲在外面射死敌人。之后去关上时元阻尼器的开关，而在开关旁的墙上就有张贴有本关惟一一个故事物件：**关于时元阻尼器的注记**，这也是之前那个疑似错过的收藏品。开关开上之后会进入停电状态，不过当你出手后敌人照样能看见你。



来到室外后，利用箱子往上爬。爬上一部梯子后，在小平台的角落能找到**第 4 个时元之源**。来到屋顶后有大批敌人，先出手时务必要先干掉远处的狙击手。继续前进，干掉两个敌人后，前面有两个狙击手。如果带有卡宾枪的话会轻松不少，因为其他枪的射程不够。如果没有卡宾枪，那只能冒着炮火冲锋了。打掉狙击手之后，前面的特种兵就没有什么用了，时间停止轻松搞定。清场后进门，往下走会来到第 1 幕最后的剧情。这里根据难度不同，游戏要求限时赶到的时间也不一样，这个环节没有收藏品，开着时空冲刺往下跑就可以了。

救出威廉后跟随他前进，来到一间中央有 4 个沙发、四周有很多藏书的房间时，就可以找到**第 5 个时元之源**，接下来没有收藏品，走到大门前发生剧情就结束了。

第5幕 第3章
最终时刻

终于来到了最后一章。在之前发动时间回音拉出垃圾箱的地方，能找到**第 1 个时元之源**。威廉开门后，独自走到二楼，会看到一个收音机，调查之后解锁本章**惟一一个故事物件**。如果玩家是严格按照本攻略的话，将解锁成就：媒体巨头（已找到所有电子邮件、简报、电视节目、广播及海报）。至于全游戏**最后一个时元之源**，则在时光机大门前右边的房间里。这样玩家就能把所有的特殊能力全部升级到最高级，从而解除成就：最大的努力。



走进时光机大门会发生剧情，当杰克和威廉从时光机出来时，会陷入未来的莫纳斯士兵的包围中。将这些敌人全灭后靠近威廉，就会进入最终决战。根据玩家的选择不同，BOSS 的台词也会有些变化。这场战斗与之前的战斗都不太一样，一开始 BOSS 会躲在护盾，你并不能对其造成伤害。这时专心清理杂兵，不过同时要注意 BOSS 会使用时间爆炸，特征是你身边区域突然变红。由于爆炸是呈中心往四周扩散的，而且 BOSS 一定会以杰克为中心使用，这时就要赶紧发动时空冲刺往任意方向直线转移。爆炸的威力受距离影响，如果拉开距离的话即使被炸中也不会被秒。将杂兵清空后 BOSS 会发动威力更大的时间爆炸，范围足以笼罩大半个场地，这时玩家一定不能站在场地中央，根据爆炸的中心来决定往哪个方向冲刺转移。这个爆炸只要波及到一定会死。躲过数次爆炸后，BOSS 就会在时光机高处解除护盾，这时就可以对其造成伤害。之后 BOSS 再次发动护盾，并刷新一波新的杂兵。之后会重复这个过程，不过 BOSS 使用时间爆炸的频率会越来越高，杂兵也会越来越多。个人建议是去有一条长廊的一侧来回奔跑躲避，尽管长廊内一样会被时间爆炸炸到，但在长廊内奔跑时不用担心被杂兵攻击到，会比在外面跑安全很多。每躲过一次时间爆炸就抓紧时间清一下兵，这样就能坚持到最后。如果你是严格按照本攻略的话，那么在击败最终 BOSS 时会解锁成就：时空专家（游戏完成度 100%）。注意 STAFF 画面后还有一段剧情，不要跳过哦！

全量子涟漪解析（剧透注意！）

№1：第1集大约一半的时候，一群人在莫纳其的餐厅进餐，电视在播放昨晚大学事件的新闻，这时有两个码农表示白板上的公式解开了。

№2：第1集后半查理发现伯克有背叛可能后，伯克在莫纳其大楼中行走，在一个背影的镜头中，左边有一个路人手中捧着保罗要求带回去的羊形雕饰。

№3:第2集大约1/3的进度时，邀请函丢失的Haskins总算混进了宴会。

№4：第2集大约一半时，查理和菲奥娜在树林里散步，这时会看到之前杰克调查过的恐龙标志牌。

№5：第3集大约3/4的进度时，伯克进医院寻找她的妻子时，墙上的电视开始播放杰克帮忙上传到网上的演讲视频。

№6：第3集大约1/3的进度时，马丁用索菲亚的指纹拓片打开实验室的门，之后士兵在安放爆炸物时，背景中会响起情色小说电台的声音。

№7：第4集大约1/4的进度时，菲奥娜接到查理的电话，开车赶往莫纳斯总部。路上会看到莫纳斯士兵因为看到散播的假情报而进行搜查。

№8：第4集大约一半时，伯克和妻子从车上下来狂奔，墙上会有当年电工竞选市长的海报。

游戏版本：1.01

作为一款注重养成元素的作品，本作确实带来了贴近真实的体验。不仅数码宝贝们的吃喝拉撒全部由你一手包办，还得小心翼翼地照顾它们的情绪，即便是在虚拟世界中，也希望大家能有足够的耐心去对待自己的搭档。本作的中文版已经确定会在今年之内推出，届时我们也会送上更详尽的攻略。

数码宝贝世界 -next Order-	BNEI	角色扮演
PSV デジモンワールド -next Order-		日版
2016年3月17日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为6800日元		

基本操作

呼唤数码宝贝



按下□键将数码宝贝呼唤到自己的身旁，选择“アイテム”可以对它们使用回复道具，或是选择食材进行喂食。选择“寝かす”则是让同伴睡觉，必须到对应的时间点才行，睡觉后游戏时间自动流逝到第二天早晨。根据睡眠质量，HP/MP等会有不同程度的回复。

系统菜单



按下△键打开系统菜单，各项具体功能如下：

パートナー：查看同伴数码宝贝的状态、设定攻击技能、修改战斗方针以及查看寿命及进化路线。

テイマー：查看主角状态、学习辅助技能。具体参考后文的“辅助技能”部分。

アイテム：查看携带的各种道具，不需要的可以按□键舍弃

地图：查看当前区域的地图，可以清楚看到完成情况，以及各条道路所通往的区域

デジメ：邮件系统。主线任务、支线任务、追加剧情和每日委托的相关情报会在这里显示

图鉴：查看培养过的数码宝贝。

システム：调整音量和镜头等设定。

セーブ：存档，任何时间都可进行。

养成系统

图标讯息

同伴数码宝贝当前的状态会通过简单的符号标记来提示玩家，观察后便可以很快得知它们当前的需求，从而进行对应的操作。

讯息图标	含义
爱心	心情愉悦，无需特别操作
问号	无特别含义，无需特别操作
感叹号	在野外探险时提示玩家附近有素材
肉	肚子饿，请及时按□键召唤它们喂食
便便	简单易懂，想要上厕所了。请及时带它们到厕所附近，或是使用携带トイレ。如果放任不管的话它们会一直吵闹，忍不住后便会随地排放。
汗水	疲劳度较高，请及时进行休息。

疲劳值

在野外进行探险、战斗，以及在训练场训练过后，疲劳值都会上升。当疲劳值达到 50% 后一般就需要进行休息了，否则很有可能会导致同伴生病，甚至影响到寿命。

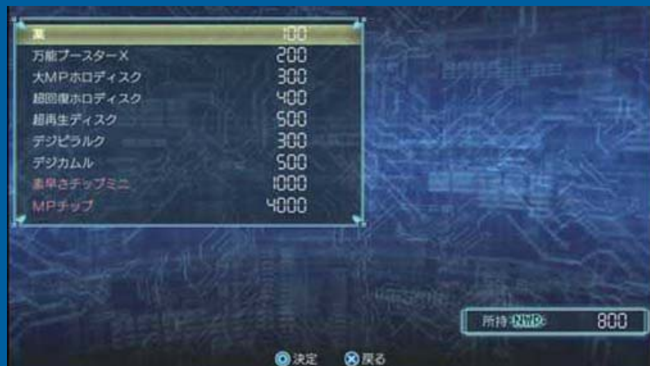
恢复疲劳值的方法除了睡觉以外，还可以喂它们吃减轻疲劳度的食物。另外，在街道的训练场内可以花费 1 小时进行休息，而在野外时则可以使用帐篷。

受伤

战斗结束后若是数码宝贝的 HP 值极低，便会进入“受伤”状态，此时光使用 HP 回复道具是不够的，还必须使用名为“ばんそうこう”的道具才能解除这一负面状态。

生病

与“受伤”不同，数码宝贝进入生病状态后，必须使用名为“药”的道具才能恢复。可以到ジジモン家中的红色箱子处，在“ポイント交换”中用点数换取。



能力值提升

在野外进行战斗或者在训练场中训练都可以提升数码宝贝的能力值，两种方式各有优势。前者可以顺便赚钱和获得道具，后者则可以更有针对性的训练某一项数值。每进行一次训练，游戏中的时间会流逝一个小时。

互动



当完成战斗、训练、吃饭或是起床后，数码宝贝会随机自动来到角色跟前，此时可以与它们进行互动。互动分为三个选项：ほめる（称赞）、しかる（训话）和ほっとく（放任），选择称赞则它们的心情值提升（黄色笑脸图标）；选择训话则会降低心情值，不过素养值提升（蓝色眼镜图标）；选择放任则没有明显影响。进行互动后会随机开放一个当前数码宝贝的进化分支情报。

虽然一般情况下最好是选择称赞，不过有些进化分支对素养值也有一定的要求，在确认进化条件后玩家可以有针对性地进行互动。

寿命与进化

寿命

本作中作为同伴的数码宝贝依然有“寿命”的概念，不过也不必过于担心，因为游戏对这方面的限制并不会非常严格。即便主角不具备任何延长寿命的辅助技能，以及没有使用任何相关食物的前提下，玩家只要按照正常步骤进行培养，基本上同伴数码宝贝都可以成长到 18 岁以上。

数码宝贝的寿命终结后会转生为数码蛋，玩家可以从幼年期开始重新培养。已经习得的技能会继承，而各项能力值则会继承 10% 左右，可以通过主角的辅助技能来提升继承百分比。

进化

数码宝贝的的进化受两方面影响——寿命和自身能力值。

寿命：数码宝贝的进化首先会受到寿命、也就是年龄的限制。如果年龄不够，那么即便能力值已经满足所需的条件也无法进化。进化阶段与寿命的对应关系如下：

进化阶段	年龄
幼年期I	刚出生
幼年期II	出生后若干小时
成长期	9小时后自动进化
成熟期	4岁
完全体	7岁
究极体	11岁
超究极体	14岁

能力值：从成长期开始，此后要向更高等级的形态进化，自身的各项能力值需要达到相应的标准才行。而根据进化分支的不同，所需要满足的最低条件数也会有所差异。

野外冒险

战斗

在野外与敌人接触后便会进入战斗状态，并出现红色光圈表示的战斗区域，如果附近有多名敌人的话则有可能会同时进行战斗。玩家所携带的两名数码宝贝和所有敌人都只能在红圈范围内活动，角色则会站在圈外观战。游戏的战斗系统非常简单，数码宝贝会根据设定好的行动方针自动战斗，玩家可以下达简单的指令、为它们加油鼓气或是使用道具等，但无法直接操纵他们移动。

注视与声援

进入战斗状态后，L键和R键为“注视”功能，分别对应两只数码宝贝，长按后即可打开命令菜单，通过左摇杆选择使用技能、必杀技或是选择中央的火焰图标让数码宝贝“兴奋化”，从而获得更高的伤害。每次使用“注视”功能时战斗会暂停，但同时也会进入读秒倒计时，因此请尽快决定想要下达的命令。另外，可以通过角色的辅助技能增加注视面板的技能数量，以及“防御”选项。

使用注视菜单中的技能都需要消耗相应的OP值（ORDER POINT），除了基础量外，玩家在战斗中按○键进行“声援”便可以不断累积，每次声援会有一定的冷却时间，请留意画面左上角喇叭标志的声援槽。OP值的基础量与羁绊度相关，在辅助技能中也可增加OP的基础值和提升量。



合体必杀与ExE进化

当两只数码宝贝同伴都是究极体时，同时按下L键和R键便可以选择发动合体必杀或是ExE进化，同样需要消耗OP值。



作战菜单

战斗状态中按下□键进入作战菜单，此时战斗暂停且没有读秒倒数，玩家可以通过箭头确认敌我双方的作战路线，选择左侧的ESCAPE可以从战斗中脱离。

在作战菜单中按下L键和R键便可以更改对应数码宝贝的行动方针，从左至右分别为“MP节省”、“MP平衡”和“MP全开”，玩家可以根据需要进行更改。比如普通的野外战斗肯定以节省MP为主要方针，而在需要速战速决的BOSS战中，则没必要进行节约。

选择作战方针下方的“准星”标志，则可以在复数敌人的战斗中，切换当前数码宝贝优先攻击的角色。



道具菜单

战斗状态中按下△键进入道具菜单，此时战斗暂停且没有读秒倒数，玩家可以使用道具确保战斗能够顺利进行。

资源采集



大体图的各处都散落着食材以及用不同颜色光圈表示的素材采集点，靠近后便可以让数码宝贝拾取。由于角色的背包位置有限，因此不必非得把所有看到的资源都捡起来，可以更有目的性地进行挑选。食材以外的素材在返回街道后就会自动存入，非常方便。

资源的采集点都是固定的，但获得的种类有一定的随机性，一些高稀有度的素材出现率较低。玩家可以通过反复切换场景让采集点刷新。

钓鱼

在“**チカイノ**草原”的森林小道中完成**ワ－ムモン**的委托后，便可以入手鱼竿（**釣り**竿）。之后在野外有水的区域附近便可以钓鱼了，操作很简单，选择鱼饵抛入水中后，耐心等浮标有动静后按○键收杆。



帐篷

在“サ－バ－砂漠”的ノイズスト－ム成功招募グレイモン后，可以获得帐篷，之后在野外按□键后使用。帐篷有耐久度的限制，坏掉后可以回街道中的道具屋找グレイモン购买，如果只是使用过几次尚未损坏，那么则可以找它免费修理。在建筑物提升道具屋的等级后，还可以购买到耐久度更高的帐篷。

在野外进入帐篷后，系统会自动整理已经取得的资源，节省空间。另外最重要的功能就是可以制作料理，平常1个食材只能喂食一只数码宝贝，但是做成料理后便可以同时供给两个同伴，有效节省了食材的消耗。另外，在帐篷中也可以像在训练场中那样，花1小时的时间进行休息，避免疲劳度过高。

辅助技能

除了数码宝贝外，主角本身也可以不断成长。野外冒险、进行战斗或是推进剧情后都可以累积经验值，每次升级后便会得到一定的TP点数。而使用TP点数就能让主角习得各种辅助技能了。

辅助技能分为“ベ－シック（基本）”、“トレ－ナ－（训练相关）”、“サバイバ－（野外生存相关）”和“コマンダ－（战斗指挥相关）”。

ベ－シック

トリ－ト系

技能名	所需TP	技能说明
机嫌アップ	3	数码宝贝心情变好时获得少量奖励
キズナアップ	3	羁绊提升时获得少量奖励
デジ仲アップ	3	好感度提升时获得少量奖励
心マスター	15	心情变好、羁绊和好感度提升时，辅助技能经验值增加

ライフ系

技能名	所需TP	技能说明
长生き进化	3	进化时的寿命增长提升
寿命アップ	3	寿命延长
寿命大アップ	15	寿命大幅延长

キャリア—系

技能名	所需TP	技能说明
ハイキャリ—	5	可持有的道具数量增加10个
メガキャリ—	8	可持有的道具数量增加10个
ギガキャリ—	12	可持有的道具数量增加10个
マックスキャリ—	15	可持有的道具数量增加10个

リバ—ス系

技能名	所需TP	技能说明
デジタマ磨き	3	增加转生后继承的能力值
情热注入	7	增加转生后继承的能力值
爱情注入	10	增加转生后继承的能力值
天の祝福	12	增加转生后继承的能力值

トレ—ナ—

ティ—チャ—系

技能名	所需TP	技能说明
パワ—トレ—ナ—	3	力强さ、素早さ的训练效果增加
インテリトレ—ナ—	3	贤さ、MP的训练效果增加
タフネストレ—ナ—	3	HP、顽丈さ的训练效果增加
疲劳ケア	8	训练后疲劳度的增长降低
チャンスアップ	8	训练中的会心效果发动时、所得效果增加
マスタ—トレ—ナ—	15	全能力训练效果增加

ライフケア系

技能名	所需TP	技能说明
イ—トケア	3	喂食后心情增长提升
トイレケア	3	便便后心情增长提升
スリ—プケア	3	睡眠后HP、MP、疲劳度的回复效果提升
アフェクション	3	称赞和训话后的效果提升
ライフマスタ—	12	喂食、便便和睡觉后，羁绊和好感度提升

エヴォリュ—ト系

技能名	所需TP	技能说明
グッド进化	5	进化后能力值提升
フレッシュ进化	5	初次进化到某一阶段后能力值提升
进化ベテラン	8	已经进化过一次，再次进化后能力值提升
グレイト进化	15	进化时能力值提升获得额外加成

サバイバ—

ファインダ—系

技能名	所需TP	技能说明
野生ファインダ—	3	野外食材增加
钓りのヒット率が上がる	3	钓鱼成功率上升
野外スカウタ—	8	野外稀有食材增加
グランダ—	8	钓鱼获得复数素材的成功率上升
食材ハンタ—	12	野外食材增加且钓鱼成功率上升

エクストラクタ—系

技能名	所需TP	技能说明
メタルマン	5	金属系资源采集数量和稀有度上升
スト—ンマン	5	石系资源采集数量和稀有度上升
リキッドマン	5	液体资源采集数量和稀有度上升
ウッドマン	5	木材资源采集数量和稀有度上升
マテリアルマスタ—	20	所有种类资源采集数量和稀有度上升

キャンパ—系

技能名	所需TP	技能说明
クッキングボ—イ	5	在帐篷中可以制作上级料理
ミスタ—料理	8	帐篷中料理的成功率上升
究极の料理人	12	帐篷中料理的成功率大幅上升

ウォ—カ—系

技能名	所需TP	技能说明
健康ランナ—	3	移动时HP少量回复
さわやかランナ—	7	移动时MP少量回复
メンタルトレ	3	不适应的地形影响降低，生病几率降低
壮健	10	移动时HP、MP回复

コマンダ—

オ—ダ—系

技能名	所需TP	技能说明
セカンドオ—ダ—	3	可以使用两种攻击命令
サ—ドオ—ダ—	7	可以使用三种攻击命令
ネクストオ—ダ—	10	可以使用四种攻击命令
ディフェンスオ—ダ—	3	可以使用防御命令
ハイディフェンス	8	使用防御命令时百分百抵挡伤害
OPゲイン	3	OP值每次上涨量提升
OPマスタ—	12	OP值的基础值提升

タクティクス系

技能名	所需TP	技能说明
见极め	3	相性有利的攻击所造成的伤害提升
绝体死角	5	从背面攻击时，暴击几率提升
气合い	8	使用必杀技所消耗的OP减半
バッファ—	3	我方攻击技能的强化效果少量提升
デバッファ—	8	赋予异常状态的成功几率提升
绝体集中	12	攻击时MP消耗可能为0

アイテムスロ—系

技能名	所需TP	技能说明
范围扩大	3	在战斗中投出道具的范围变广
クイック投法	3	在战斗中投出道具速度变快
异次元ピッチング	5	在战斗中一定几率使用道具后不消耗
魂のピッチング	12	在战斗中使用道具后，OP提升

ドロップ系

技能名	所需TP	技能说明
アイテムゲッタ—	5	战斗结束后，获得道具几率提升
エクスプロ—ラ—	8	战斗结束后，获得道具几率大幅提升
ビットゲッタ—	5	战斗结束后，获得金钱（Bit）提升
ドロップマスタ—	15	战斗结束后，获得金钱和道具的几率提升

街道繁荣度提升

街道繁荣度不仅与各个设施的开放相关，也是推进主线的必备条件。提升街道繁荣度的方法很简单，只要到野外招募数码宝贝到街道即可，每招募一只则街道繁荣度提升1。另外，街道中的各个设施都可以进行升级，只要积累足够的资源后到建筑屋中选择升级即可。



各地区数码宝贝

大地图：チカイノ草原

地点：大平原		
数码宝贝	招募时期	招募内容
パタモン	第一章	触发对话并进行战斗，胜利后加入。
テントモン	第一章	对话后花费100bit购入“回复ディスク”
ピヨモン	第一章	パタモン成为同伴后与其对话，即可加入。
パルモン	第一章	"对话并触发剧情后，找到“ニッコリンゴ”、“デジタケ”、“ショッパの实”这三种食材交给它后，即可加入。

备注：其中“ニッコリンゴ”、“デジタケ”在チカイノ草原各处稍微寻找一下就能很轻松的发现，前者是带有笑脸的苹果，或者是灰色蘑菇。而“ショッパの实”则比较特殊，会出现在城镇出口处右侧的树下，随机出现且稀有度较高，可以通过反复切换场景进行刷新。具体的样子如下图所示，是一个灰白色的立方体。"



地点：第二发电所		
数码宝贝	招募时期	招募内容
クワガーモン	第一章	在“第二发电所”与其对话后，前往“森の小道”很容易就能发现彩色光圈表示的Event道具——デジローヤルゼリー，返回并交给它后即可招募。

地点：森の小道		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ヌメモン	第一章	对话后拿5个食材——ミドリデジタケ交给它，之后进行战斗，胜利后即可招募。ミドリデジタケ在附近就能很容易找到，样子是绿色的蘑菇。

地点：森の小道		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ワームモン	第一章	与其对话并选择第三项“釣り糸にしたら?”，之后在“森の小道”附近找到Event道具“ツリーツリーの枝”并交给它后，即可完成依赖并招募

地点：洞窟入口		
数码宝贝	招募时期	招募内容
レナモン	第一章、招募タオモン后	在完成第一章剧情中タオモン的委托并将其招纳至城镇后，到洞窟入口处与レナモン对话后方可触发。之后回到大平原用钓鱼得到デジコイ并交给它后即可招募。（需要先完成招募ワームモン的任务才能得到钓竿）

地点：旧ケーブル路		
数码宝贝	招募时期	招募内容
カブテリモン	第一章	触发对话并进行战斗，取得胜利

地点：第一发电所		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ナノモン	第二章	主线剧情中进行战斗，取得胜利
スレイプモン	通关后	对话后同时与它们进行战斗，取得胜利
クレニアモン	通关后	对话后同时与它们进行战斗，取得胜利

大地图：サーバー砂漠



ノイズストーム		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ブイモン	第一章	对话后前往サーバー墓场接受并完成トゲモン的委托，之后与其战斗并获胜
グレイモン	第一章	在ロン・リ炎山取得“マグマトローチ”并交给它
マグナモン	通关后	完成エクスブイモン、ブイドラモン的委托后，在游戏中每周五出现，对话即可

圣域回廊		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ガルダモン	第一章	靠近后出发剧情
グランクワガーモン	第四章且进化道场等级为2	对话即可

サーバー墓场		
数码宝贝	招募时期	招募内容
トゲモン	第一章	与ノイズストーム的ブイモン战斗胜利后，与它战斗并获胜
ドウフトモン	通关后	触发战斗剧情并获胜

ステップステップ		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ゴツモン	第一章	主线流程的战斗中获胜
グラップレオモン	第二章	对话后，前往サーバー砂漠的タワーロード，找到ガルゴモン选择“润滑油ちょうだい”，回来对话即可

どんづまりの街		
数码宝贝	招募时期	招募内容
セラフィモン	通关后	在アブソリュート・ゼロ找到イッカクモン并接受委托

タワーロード		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ガルゴモン	第二章	先与“ステップステップ”的グラップレオモン对话后才能触发，接着选择“润滑油ちょうだい”

サーバー塔		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ミラージュガオガモン	第四章且コロシアム达到 3 级	30 秒以内获胜

大地图：ロン・リ炎山



ファイア・ウォール		
数码宝贝	招募时期	招募内容
バードラモン	第一章	主线流程战斗
オメガモン	通关后	同时与它们进行战斗并获胜
アルファモン		
ガムドラモン	第四章	先在 MOD シップ岬的 MOD シップ 2.0 中，完成ズドモン的委托，回来对话即可

火气回路		
数码宝贝	招募时期	招募内容
バンチョーレオモン	通关后且道具屋达到 4 级	战斗并获胜
リリスモン	通关后	招募上面的バンチョーレオモン出现，战斗并获胜

龙の栖まう三叉		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ウォーグレイモン	第四章且研究所等级达到 5	战斗并获胜

ゲートウエイ		
数码宝贝	招募时期	招募内容
メラモン	第一章	主线流程战斗
キュウビモン	第一章	主线流程战斗
オメガシャウトモン	第四章	战斗并获胜

炎の圣域		
数码宝贝	招募时期	招募内容
エグザモン	通关后	接受“隐れたる赤格子殿”中スサノオモン的委托后出现，战斗并获胜
アレスタードラモン	第四章	战斗并获胜

ガベージコレクション		
数码宝贝	招募时期	招募内容
トゥルイエモン	第二章	到“ホネ・オ・リゾート”的“ピンクストーン邸”中接受ヴァンデモン的委托后出现，战斗并获胜
ハックモン	第四章	到“アブソリュートゼロ”的“冻结路”中接受エンジェモン的委托后出现，战斗并获胜

隠れたる赤格子殿		
数码宝贝	招募时期	招募内容
スサノオモン	通关后	招募アレスタードラモン后出现 。对话后接受委托，前往炎の圣域打败エグザモン，返回报告

大地图：MOD シップ岬

入江岬		
数码宝贝	招募时期	招募内容
スティングモン	第四章且研究所等级达到 3	将“手纸”交给ゲンコルドン中的アトラーカブテリモン



MOD シップ 1.0		
数码宝贝	招募时期	招募内容
シードラモン	第二章	在大平原上钓鱼，获得デジジャコ、デジブナ、デジキンギョ后交给它
メガシードラモン	第四章	在アブソリュートゼロ接受ゴマモン的委托后，与其对话

MOD シップ 2.0		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ズドモン	第四章	对话后，前往ロン・リ炎山的ファイアウォール找ガムドラモン对话
メタルシードラモン	第四章且研究所等级达到 4	首先完成 MOD シップ 1.0 中メガシードラモン的委托，之后前往 MOD シップ 3.0 钓鱼，取得デジサケ

シップ 2.0 船室		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ピコデビモン	第四章且相场屋等级达到 2	前往シップ船长室打败ヴァイクモン后，将得到的“圣なるサカズキ”交给它

MOD シップ 3.0		
数码宝贝	招募时期	招募内容
エアロブイドラモン	第四章且研究所等级达到 4	战斗并获胜

シップ 3.0 船室		
数码宝贝	招募时期	招募内容
エクスブイモン	第四章	前往アブソリュート・ゼロ找到ブイドラモン对话，接着前往サーバー砂漠のノイズストーム找到マグナモン战斗并获胜，返回报告

シップ船长室		
数码宝贝	招募时期	招募内容
ヴァイクモン	第四章	在シップ 2.0 船室接受ピコデビモン的委托后出现，战斗并获胜
ベルゼブモン	通关后	完成ヴァイクモン的委托后出现，战斗并获胜

大地图：オーグィノ荒野

ガッツ荒野		
数码宝贝	招募时期	招募内容
アグモン	第二章	战斗并获胜
ガオモン	第二章	将 20 个“巨大肉”交给它，在大平原上打怪即可掉落
オーガモン	第二章	在“ひみつ基地”接受レオモン的委托后找到它，战斗并获胜
アンティラモン	第二章	完成“ひみつ基地”中レオモン的所有委托后出现，前往ロゼモンの部屋取得“デジ低反发マクラ”并交给它



ひみつ基地

数码宝贝	招募时期	招募内容
レオモン	第二章	对话后选择“ノー・ミート！ ノー・デジライフ！”。首先前往ドリトンネルたまり1找到ティラノモン，交给它20个“极上肉”，返回报告；接着前往“ドリトンネルたまり2”找到ゴブリモン，交给它20个“くさった肉”，返回报告；再前往ガッツ荒野找到オーガモン并打败他，返回报告；完成后前往发电监狱ルーム打败ウッドモン，返回报告。最终在“ロゼモンの部屋”打败ロゼモン后返回报告，完成。
シャイングレイモン	第二章	成功招募レオモン后出现，与其对话，完成第五章后加入。

ドリトンネルたまり1

数码宝贝	招募时期	招募内容
ティラノモン	第二章	将20个极上肉交给它

ドリトンネルたまり2

数码宝贝	招募时期	招募内容
ゴブリモン	第二章	将20个くさった肉交给它

いばらの城

数码宝贝	招募时期	招募内容
リリモン	第二章	对话后，进城右转找到ベジーモン战斗，获胜后返回报告
ベジーモン	第二章	战斗并获胜
ガルルモン	第四章	在ホネ・オ・リゾート的ホネオ・ドライブ中，接受ウイザーモン的委托后报告

发电监狱ルーム

数码宝贝	招募时期	招募内容
ウッドモン	第二章	战斗并获胜

ローゼスパレス

数码宝贝	招募时期	招募内容
ヘラクルカブテリモン	第二章	战斗并获胜

ロゼモンの部屋

数码宝贝	招募时期	招募内容
ロゼモン	第二章	战斗并获胜

大地图：大断层エクスマキナ



绿地岛

数码宝贝	招募时期	招募内容
メタルマメモン	第四章且研究所等级达到4	前往“北岸”打败メタルグレイモン和メタルティラノモン，返回报告

花畑岛

数码宝贝	招募时期	招募内容
ガードロモン	第二章	前往制御室找ハグルモン拿一个道具，返回报告。（在第二章时无法前往，可以先接任务，在第三章时从MOD シップ 3.0 MOD シップ 3.0的方向过去。）

制御室

数码宝贝	招募时期	招募内容
ハグルモン	第三章	接受ガードロモン的委托来这里找它对话即可

分离岛

数码宝贝	招募时期	招募内容
ラピッドモン	第二章	对话后前往制御室，找到按钮把桥放下，接着前往岩岛找到“ラピッドモンのスマホ”并返回交给它
メタルガルルモン	第四章且研究所5级以上	战斗并获胜

岩岛

数码宝贝	招募时期	招募内容
マッハガオガモン	第三章	60秒内战胜它

北岸

数码宝贝	招募时期	招募内容
メタルグレイモン	第四章	先在绿地岛接受同时メタルマメモン，与两者战斗并获胜
メタルティラノモン		

下水路

数码宝贝	招募时期	招募内容
スカモン	第三章且农业区达到3级	选择“におわないけど”，战斗并获胜
ナニモン	第三章	选择“これは相当ひどい言いがかりだ”，战斗并获胜

大地图：ホ・ネオ・リゾート



ホネオ・ドライブ

数码宝贝	招募时期	招募内容
ワーガルルモン	第二章	从位于“グレイブ？ヤード”的スカルグレイモン处取得道具“スカルグレイリング”。
トイアグモン	第四章且游技场等级达到3	与位于“セレブルームグリーン”的もんざえモン对话
ウイザーモン	第四章且传送屋等级达到3	前往“オーグイノ荒野”的いばらの城与ガルルモン对话

セレブルームグリーン

数码宝贝	招募时期	招募内容
もんざえモン	第二章	接受トイアグモン的委托后出现，对话即可

セレブルームレッド

数码宝贝	招募时期	招募内容
プラチナヌメモン	第二章	从MOD シップ 2.0的メタルシードラモン处获得“プラチナウイチメダ”，交给它

セレブルームブルー

数码宝贝	招募时期	招募内容
エテモン	第二章	前往“大断层エクスマキナ”的制御室取得“デジ电池”，返回交给它

コープス？ウエイ

数码宝贝	招募时期	招募内容
テリアモン	第二章	正确回答问题，答案为“ホネ·オ·リゾート”、“4本”、“テリアモン”
ロップモン		

グレイブ？ヤード

数码宝贝	招募时期	招募内容
スカルグレイモン	第四章	在ホネオドライブ接受ワーガルルモン的委托后出现，战斗并获胜

グレイブ？ヤード

数码宝贝	招募时期	招募内容
マメモン	第四章且游技场等级达到 2	对话即可
ヴェノムヴァンデモン	第四章	战斗并获胜

暗夜の教会

数码宝贝	招募时期	招募内容
オファニモン	通关后且研究所等级达到 5	花费 10000bit

ピンクストーン邸

数码宝贝	招募时通	招募内容
ロードナイトモン	通关后	战斗并获胜

ピンクストーン邸内

数码宝贝	招募时期	招募内容
ヴァンデモン	第二章	前往“ロン・リ炎山”的ガベージコレクション，打败トウルイエモン后取得ヴァンガサ，返回报告
バルバモン	通关后	同时与三者进行战斗并获胜
デーモン		
リヴァイアモン		

大地图：アブソリュート・ゼロ



フリーズ・ウエイ

数码宝贝	招募时期	招募内容
ブイドラモン	第四章	先完成位于 MOD シップ 3.0 船室的エクスブイモン的委托任务
ガブモン	通关后且ガルルモン加入街道	先在オーグイノ荒野的いばらの城招募ガルルモン，与其对话后加入

フロストカテドラル

数码宝贝	招募时期	招募内容
ゴマモン	第四章	和位于 MOD シップ岬中 MOD シップ 1.0 区域的メガシードラモン对话
イッカクモン	第四章且餐厅等级达到 3	前往サーバー砂漠的どんづまりの街，找到セラフィモン对话，返回报告后加入

冰像の间

数码宝贝	招募时期	招募内容
ガンクゥモン	通关后	同时与两只数码宝贝发生剧情战斗，胜利后加入
ジエスモン		

冰结回廊

数码宝贝	招募时期	招募内容
ガオガモン	第四章	在 60 秒以内将其打败
ケルビモン	通关后且道具屋等级达到 5	前往隐匿の狭间打倒ベルフエモン SM 后，返回报告

隐匿の狭间

数码宝贝	招募时期	招募内容
ベルフェモン SM	通关后	先在冰结回廊接受ケルビモン的委托，与其对话并发生战斗，胜利后加入

冻结分配器

数码宝贝	招募时期	招募内容
ルーチェモン	通关后	战斗并获胜

冻结路

数码宝贝	招募时期	招募内容
エンジェモン	第四章	前往ロン・リ炎山找到ハツクモン，回来报告即可加入

永久冻壁

数码宝贝	招募时期	招募内容
ルーチェモン SM	通关后	战斗并获胜

大地图：ムゲンコルドロン



LAYER01

数码宝贝	招募时期	招募内容
デビモン	第四章	剧情战胜利后加入

LAYER02

数码宝贝	招募时期	招募内容
セントガルゴモン	通关后且“预かり屋”达到 3 级	战胜后加入
ホーリーエンジェモン	通关后且“医院”达到 3 级	将道具“大ダブルディスク”交给它后加入

LAYER04

数码宝贝	招募时期	招募内容
オオクワモン	通关后	先到 LAYER05 中接受パイルドラモン的委托，之后与之对话并战斗，胜利后加入
ラストティラノモン	通关后	先在 LAYER02 中接受セントガルゴモン的委托，之后与之对话并战斗，胜利后加入

LAYER05

数码宝贝	招募时期	招募内容
パイルドラモン	通关后	接受委托并让オオクワモン加入街道
アトラーカブテリモン	通关后	首先完成位于“MOD シップ”中“入江岬”处スティングモン的委托，之后将道具“スティングモンからの手纸”交给它后加入

LAYER06

数码宝贝	招募时期	招募内容
レディデビモン	通关后且高级商店达到 2 级	与其对话后即可加入
サクヤモン	通关后且高级商店达到 3 级	战斗并获胜

CORE02

数码宝贝	招募时期	招募内容
メガドラモ	通关后	剧情通关后便会加入
インペリアルドラモン（DM、FM、PM）	通关后	对话后与它的三个不同形态进行连续战斗，胜利后加入

CORE01

数码宝贝	招募时期	招募内容
ホウオウモン	第四章且ミュージアム达到 3 级	战斗并获胜
デュナスモン	通关后	战斗并获胜

主线流程

序章

选择主人公性别并设定名字，需要注意名字只允许输入片假名，汉字、英语甚至是平假名都不被接受，只能说数码世界果然与众不同。之后发生与无限龙兽的剧情战斗，类似于教学关，按照提示进行操作即可。完成后便会进入第一章。



第一章

1、选择想要培养的数码蛋，并在破破烂烂的街道中与ジジモン对话后，便可以自由行动了。与各处的数码宝贝都聊聊天，对街道稍作了解后，便可以出门前往野外进行探索了。建议先在训练所中提升一下各项能力值，待同伴进化到成长期后再外出冒险。

2、来到“チカイノ草原”的大平原，马上就会遇到パタモン并触发战斗，胜利后パタモン加入街道。此时可以返回街道与ジジモン对话，之后パタモン便会在街道左侧开设仓库，我们便可以将暂时用不上的道具先寄存进去。此后若是招募到新的数码宝贝，也请先返回与ジジモン对话，看看是否有追加什么设施。大平原上还有另外三只数码宝贝等待招募，分别是“テントモン”、“パルモン”和“ピヨモン”，大家可以参照前文中的“街道繁荣度提升”。

3、招募テントモン后便可返回街道触发剧情。之后从“チカイノ草原”南部前往第二发电所，靠近最深处的建筑物后触发剧情，与另外两个人类同伴相遇，之后返回中央街道。

4、按照“チカイノ草原”→“サーバー沙漠”→“圣地回廊”这样的路线，前往新目的地——“ロン・リ炎山”。达到后上坡前往ゲートウェイ，途中首先会遇上拦路的バードラモン，选择“ジジモンに頼まれた”→“望むところだ”后触发战斗。

5、胜利后继续前进入ゲートウェイ，途中遇到メラモン后选择“倒してやる”触发战斗。之后在最后一道关卡前会遇到キュウビモン，对话后它会变出另外两个分身，分别对话后它们都会提出一个与“九”相关的问题，玩家必须通过问题的对错来判断哪个才是真身，判断正确的话只需要和一只キュウビモン战斗，但如果判断错误则会同时和三个敌人战斗(难度提升，但报酬会是三倍)。其中与数列和月份相关的问题都是错误的，请谨慎选择。



6、依次战胜三个守门人后，便可以来到最深处的タオモンの瞑想场，与タオモン对话，并得到剧情物品“イリーガルシー”，之后返回中央街道。

7、再次前往第二发电所。在地图中黄色标记所在位置触发剧情，调查后种植イリーガルシード。在游戏中时间经过24小时后再次回到此处，便会触发种子开花的剧情。返回“ロン・リ炎山”深处的タオモンの瞑想场与タオモン对话。传送门开放，调查后即可瞬间返回街道的ジジモン家中，触发剧情。

8、在ジジモン家中从タオモン那里得到“阴阳札”。之后必须让繁荣度达到11才会触发新的剧情任务，如果还未达标请先到野外去招纳新的数码宝贝吧。已经达标的话则可以通过进出街道来触发下一阶段的剧情，之后也是如此。繁荣度达标后，“ムゲンドラモン探知装置”完成，此时街道也会进行大规模扩张，并会追加许多设施，按Start键可以进行快速移动。

9、来到“サーバー砂漠”的サーバー墓场，在中央偏北的位置触发与コウタ的剧情。之后继续深入，来到どんづまりの街后触发剧情，进行BOSS战，对手为究极体的ムゲンドラモン(无限龙兽)，胜利后返回街道。

10、当街道繁荣度达到15后触发剧情，之后前往“サーバ砂漠”的“ステップステップ”，剧情过后再次与ムゲンドラモン进行战斗。胜利后触发剧情，第一章结束。

第二章



1、第一章结束后会被传送到“大平原”的チカイノ草原，之后到ジジモン的家中与其对话。请继续招募数码宝贝让街道繁荣度提升到19以上，返回中央街道的预かり屋后触发剧情，获得剧情道具“试作アンチプログラム”。

2、前往“转送屋”触发与コウタ&ルーシュ的剧情，接着移动到“中央区”后触发与ヒマリ和リッカ对话剧情。之后请继续前往野外招募数码宝贝，将街道的繁荣度提升至21，返回街道后便可开启新的剧情任务，准备前往目的地“大地图:大断层エクスマキナ”。

3、前往“大地图:大断层エクスマキナ”有两条路线，本章中请选择“大地图:サーバー砂漠”→“大地图:オーグィノ荒野”这一路线。首先我们必须先到“大地图:サーバー砂漠”的ステップステップ区域，与グラップレオモン对话并接受委托，之后前往タワーロード找到ガルゴモン对话，选择“润滑油ちょうだい”，最后返回与グラップレオモン对话，才能打开前往目的地的道路。

4、来到“大地图:オーグィノ荒野”，通过ガッツ荒野”→いばらの城，到达“大地图:大断层エクスマキナ”。在“西岸”找到リッカ后对话触发剧情。之后继续往北方前进，经过“绿地岛”来到“花畑岛”后，找到リッカ触发BOSS战。胜利后リッカ进化。

5、返回街道，在ジジモン家

中与**タオモン**と对话后收到邮件，追加剧情任务，准备前往“大地图 :MOD **シップ**岬”。从“大地图 :**チカイノ**草原”中按照“大平原”→“森**の**小道”→“洞窟入口”这一路线即可抵达。在“入江岬”中靠近“MOD **シップ**”的位置触发 BOSS 战，胜利后通过传送门回到街道。

6、此时需要繁荣度达到 28 后才追加新的剧情任务。达标后返回街道触发与**ルーシュ**的剧情，并从**ジジモン**那里得到“修理**キット**”。之后则要在“大地图 :MOD **シップ**”中，按照“MOD **シップ** 3.0”→“**シップ** 3.0 船室”→“**シップ**船长室”→“**フラグ** MOD **シップ**”的路线前往“大地图 :大断层**エクスマキナ**”。

7、来到“大地图 :大断层**エクスマキナ**”的东岸，在岩石附近触发修理电缆的剧情后，从传送门返回街道。在**ジジモン**家中触发剧情并遇到**ナノモン**，之后前往“大地图 :**チカイノ**草原”。经过大平原→旧**ケーブル**路来到第一发电所，触发与**メタルエテモン**和**ナノモン**的剧情，并进行 BOSS 战。完成后通过传送门返回街道。

9、回到**ジジモン**家中触发剧情，之后前往“大地图“**サーバー**砂漠”，通过“**ノイズストーム**”→“**サーバー**墓场”→“**タワーロード**”→“**バス・ターミナル**”的路线，来到目的地“**サーバー**塔”。朝着西南方向进入**サーバー**塔内部后触发 BOSS 战，胜利后自动返回街道，第二章结束。

第三章



1、需要街道繁荣度提升到 30 后方可进行下一阶段的剧情。达标后前往ジジモン家中，接着从街道出门来到大平原后便会开始 BOSS 战。完成后街道发生变化，需要使用电话亭(电话**ボックス**)才能返回。

2、通过电话亭返回街道，前往ジジモン家中触发剧情，之后前往“大地图 :**チカイノ**草原”，从街道出门后右拐上小道，在大平原的西南侧找到**マメオ**并对话，之后就可以朝着“大地图 :**ホネ・オ・リゾート**”进发了。

3、首先从“大地图 :**サーバー**砂漠”来到“大地图 :**オーグイノ**荒野”，按照“**ガッツ**荒野”→“**いばらの**城”的路线便可到达目的地。进入位于“**ホネオ・ドライブ**”北侧偏西的“**ピンクストーン**邸”后触发剧情，并进行 BOSS 战。胜利后自动返回街道，第三章结束。

第四章

1、将街道繁荣度提升到 35，回到街道后**ミレイ**便会加入。之后将繁荣度提升到 40 后会自动返回**ジジモン**家中，并触发下一步的主线剧情，前往“迹地湖”。

2、在“迹地湖”中按照提示的位置与**タオモン**对话并触发剧情，之后可以通过传送门前往“**ムゲンコルドロン**”。来到区域 LAYER01 后与**デビモン**进行 BOSS 战。胜利后便可继续前进，需要注意“**ムゲンコルドロン**”中的数码宝贝实力较高，请先确保自己具备一定的实力再来进行挑战。

3、经过 LAYER01→LAYER06 后，来到 CORE02 触发剧情，之后前往 CORE01 进行 BOSS 战。完成 CORE01 的战斗后，前往最深处的 CORE00 进行本章最后一场 BOSS 战，相比此前的战斗难度较高，可以考虑使用 ExE 进化来快速解决战斗，胜利后第四章结束。接着前往**チカイノ**草原触发与**ショーマ**的剧情后，便可迎来故事的结局。

第五章

1、看完通关动画后，通过电话亭回到中央街道，在**ジジモン**家中触发剧情，之后便要再次前往“**ムゲンコルドロン**”。来到 LAYER06 区域，在提示的位置进行 BOSS 战——**クリサリモン**。

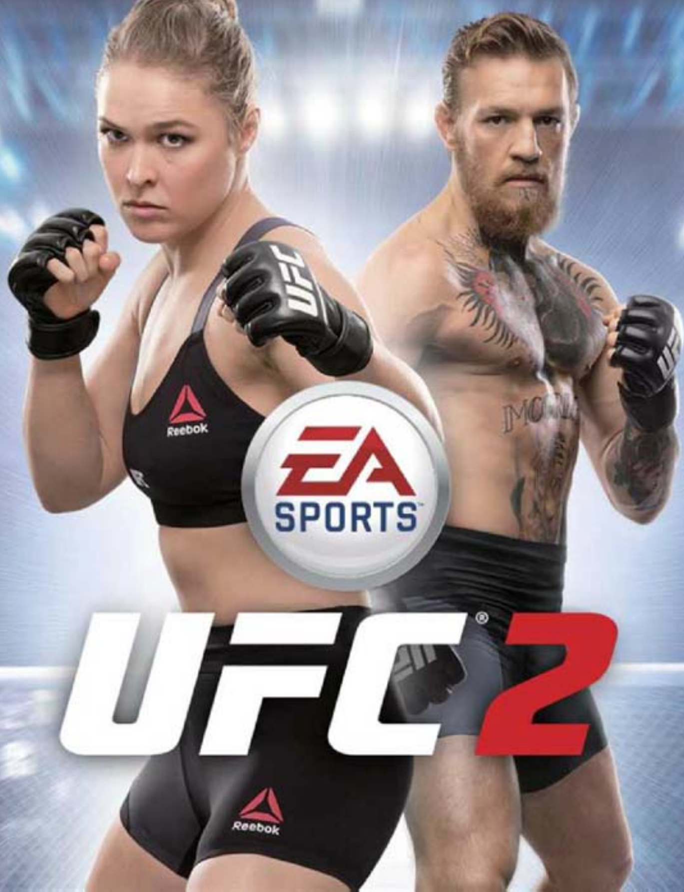
2、胜利后**クリサリモン**会逃走，一路追到最深处的 CORE00，剧情过后**クリサリモン**已经进化为**ディアボロモン**，之后便要再次进行 BOSS 战——**ディアボロモン**。胜利后返回中央街道。

3、剧情后前往“异次元区”，在入口附近触发剧情，选择“よし、行くよ!”后便可进入。在ディメンション−M 的 M2 区域中选择左边的岔路，之后在 M9 区域触发与**ショーマ**的剧情，最终前往 M10 区域进行 BOSS 战——**アーマゲモン**。胜利后街道终于恢复了往日的繁荣，剧情也正式告一段落。

奖杯列表

奖杯方面没有特别的难点，比较麻烦的就是要培育所有种类的数码宝贝，相当耗时。

种类	名称	取得条件
白金	デジモンワールド制霸!	获得其他所有奖杯
铜杯	第1章クリア!	完成第一章
铜杯	第2章クリア!	完成第二章
铜杯	第3章クリア!	完成第三章
铜杯	アーマゲモン击破!	在第五章中打败アーマゲモン
铜杯	はじめての贡献!	街道繁荣度达到1
铜杯	街が活性化!	街道繁荣度达到50
铜杯	街、大发展!	街道繁荣度达到100
铜杯	お金持ち!	持有金钱超过100000Bit
铜杯	スーパーお金持ち!	持有金钱超过1000000Bit
铜杯	见切った!	完成一场战斗且不受到任何伤害
铜杯	ハードアタッカー!	单次攻击伤害达到1000
铜杯	キングサイズハンター!	打败大型敌人(晚上野外会出现大型数码宝贝)
铜杯	しっかりしてよう…	第一次培育数码宝贝失败
铜杯	期待のルーキー!	首次在竞技场中取得胜利
铜杯	上达の兆し!	首次提升训练师等级
铜杯	轮回转生!	同伴数码宝贝转生成数码蛋
铜杯	はじめてのキャンプ!	第一次使用野营帐篷
铜杯	トレーナーデビュー!	第一次进行训练
铜杯	战略的撤退!	第一次从战斗中逃跑
铜杯	钓りはじめました!	第一次钓鱼
铜杯	はじめての资材采取!	第一次在野外采集资源
铜杯	はじめての物拾い!	第一次捡到食材
铜杯	驱けだしテイマー!	数码宝贝进化到成长期
铜杯	熟练テイマー!	数码宝贝进化到成熟期
铜杯	一流テイマー!	数码宝贝进化到完全体
铜杯	传说のテイマー!	数码宝贝进化到究极体
铜杯	ご长寿さん!	数码宝贝活到20岁
铜杯	大亲友!	与同伴的亲密度达到MAX
铜杯	ズッ友だよ!	与同伴的羁绊度达到MAX
铜杯	デジモン爱好家!	培育50种数码宝贝
银杯	はじめてのジョグレス!	进行合体进化
银杯	一级建筑士!	建设屋所有设施等级达到MAX
银杯	コロシアムの王!	完成全部的竞技场大会
银杯	バトルマニア!	300场战斗获得胜利
银杯	デジモン研究家!	培育100种数码宝贝
银杯	限界突破!	同伴的所有能力值达到1000
银杯	ヘビーアタッカー!	一次攻击造成9999点伤害
银杯	カードマスター!	完成所有数码宝贝卡片
银杯	轮回の达人!	数码蛋转生20次
银杯	异界の霸者!	通过所有的EX迷宫
银杯	第4章クリア!	完成第四章
金杯	デジモン博士!	培育所有种类的数码宝贝
金杯	最强のテイマー!	训练师等级达到MAX
金杯	复兴の立役者!	街道繁荣度达到MAX



当前游戏版本：1.02
白金时间：100小时

作为近两年发展势头火热的体育运动，综合格斗较之曾经的影响力早已不可同日而语，EA Sports 也在时隔前作两年之后，推出了系列的第二款作品。由于受到运动本身的限制，本作的内容和乐趣就是想尽办法在八角笼中击败你的对手，虽然听上去只是简单的对战，不过因为综合格斗中多样的进攻选择，还是能让每次战斗都产生独一无二的乐趣。同时得益于 EA Sports 对产品线的打磨，生涯模式和梦幻队伍模式已经能够嵌套入他们旗下的所有产品，有这两个模式撑着场子，游戏的耐玩度也有着不错的保证。操作方面，本作和大部分体育类游戏十分相似都属于易学难精的类型，想要成为高手就少不了对自身技术进行不断磨练。因为游戏没有中文，这篇攻略也会在操作之外对游戏内容进行详细的讲解，希望能够对各位玩家有所帮助。

文 简子君　美编 心の永恒

EA 终极格斗冠军赛 2	EA	体育
多机种	EA Sports UFC 2	美版
	2016年3月15日 ｜ 本地1~2人、在线1~2人	对应年龄：16岁以上
	售价为PS4/XOne：59.99美元	

操作列表

基础动作		
PS4	XOne	作用
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	缠抱动作
△键	Y键	右臂动作
□键	X键	左臂动作
○键	B键	右脚动作
×键	A键	左脚动作
R1键	RB键	上段防御
R2键	RT键	下段防御
L1键	LB键	进阶技术动作
L2键	LT键	身体/抱摔/降服动作
十字键↑/↓	十字键↑/↓	站姿切换
十字键←/→	十字键←/→	挑衅
OPTIONS	MENU	暂停菜单
触控板	VIEW	查看网络排名

体力值

与大部分体育游戏类似，本作也采用了动态体力值的设定，体力值的数值在画面顶部显示。体力值全满时体力槽为彩色，玩家控制角色进行任何动作都会对体力值产生消耗，此时体力槽的彩色区域下降露出灰色的部分。当玩家停止动作后，体力开始回复体力槽重新变为彩色。玩家连续动作后，体力槽的彩色部分会大幅度降低，当体力槽的彩色部分几乎完全消失时，角色会陷入疲劳状态，这时候角色的速度会出现大幅下降，且攻击动作的力度也会大幅减弱，同时受到攻击后也会增加受到的伤害，所以在对战中一定要尽量避免连续动作进入疲劳状态。需要注意的是，对战中彩色部分的体力值损耗越多，回复速度也就越慢。

除了体力槽的彩色部分可以回复外，随着比赛的进行，玩家体力值上限会出现永久性的降低，这部分体力槽会以深灰色表示。因为体力值的永久流失是不可避免的，所以在比赛的后几个回合中，角色体力值的上限一定会有所下降，此时合理安排对战中的体力分配就显得尤为重要。值得一提的是，除了固定的体力流失外，连续动作进入疲劳状态，受到严重伤害，攻击落空都会导致体力的流失。

虽说体力的合理分配十分重要，不过在网战中因为大部分对局都是 3 回合制，也就是说即使比赛全部打完也只需要 15 分钟时间，对于大部分角色来说体力都不会出现问题，倒不如尽量抢攻获得优势。不过如果是进行五回合的冠军头衔战，盲目消耗体力就很可能会导致角色在后两个回合中进入巨大的劣势之中，所以根据对战情况的不同，玩家也要对体力的利用进行灵活掌握。



健康值

健康值同样在画面顶部显示，角色的健康值以一个灰色的人形标志显示，不同于体力值，玩家的健康值会根据身体部位分开计算。计入统计的身体部位分别是头部、躯干以及四肢，对战中每当对应的身体部位受到伤害后，代表健康值的灰色小人就会开始变红，红色的亮度越高代表对应部位的健康程度越低。角色在保持一段时间不被攻击后，轻微的损伤可以进行自动恢复，但如果损伤累积到一定程度，则标志上会出现暗红色的提示，此时说明对应部位已经出现了十分严重的损伤。当同一部位连续受到伤害或者被强力攻击后，角色会出现身体损伤的健康事件，此时健康值标志对应的受伤部位会变为闪烁的亮红色。在身体损伤状态下，如果损伤部位继续遭到攻击就会有很大机会出现KO。另外在出现身体损伤状态时，角色的移动、攻击和体力值都会处于极低的状态。身体损伤状态的结束时间可以通过体力值的恢复来判明，当体力值上限恢复正常后，就说明损伤状态已经消失。



根据身体损伤部位的不同，健康事件出现的负面效果也各有不同，例如头部损伤会令角色进入眩晕，此时角色会出现类似昏迷的状态，情况严重时会导致玩家所有的操作失灵。躯干损伤会导致角色的体力值上限在短时间内变得极低，损伤状态消失后体力槽才会回复正常。手臂损伤则基本上全部是在进行防守时出现的，玩家不断格挡攻击会导致手臂的健康状态下降，当手臂进入全红状态后将无法继续进行格挡。腿部损伤会造成玩家移动速度减慢，在进入腿部损伤状态的最初几秒可能会进入几乎丧失移动能力的跛行状态。

对战技巧

站立打击动作

PS4	XOne	作用
左摇杆前+□/△	左摇杆前+X/Y	摆拳
左摇杆后+□/△	左摇杆后+X/Y	勾拳
左摇杆前+×/○	左摇杆前+A/B	正蹬
左摇杆后+×/○	左摇杆后+A/B	回旋踢
L2+攻击动作	LT+攻击动作	躯干打击
L1+攻击动作	LB+攻击动作	头部打击
RI+R2+攻击动作	RB+RT+攻击动作	假动作
左摇杆+L1+攻击动作	左摇杆+LB+攻击动作	笼边特殊攻击

本作中对应打击的按键只有四个，分别代表了左右拳和左右腿，配合不同的方向又分为多种不同的动作。除了本身的几种普通出招类型外，按住L1/L2、LB/LT按键之后，还可以切换为对应的头部打击或躯干打击。对于新手玩家而言，这样复杂的划分方式可能会让人觉得有些不知所措。不过习惯操作以后就会发现，这些看似复杂的招式，就是简单的分为上下两段的三种攻击动作而已。

了解操作后，在正式对战中玩家就要开始学习如何将攻击组合起来形成更有效率的攻势，同时也要熟悉什么样的打击是最有效的选择。从攻击伤害的效果来排序，直拳的力量最小、摆拳稍重、勾拳攻击力最强。但是实际战斗中，如果玩家将攻击组合起来，例如左右手进行连续摆拳，那么加上对手受击打后产生的惯性加成，则伤害有时可能会高于摆拳后接勾拳。不过由于游戏采用了比较灵活的物理引擎来计算，攻击伤害的判定有时也会存在变化。例如有时一击摆拳使出后，可能因为两位角色的身高存在差异，或者双方的相对运动和打击所产生的力量相互抵消，被击打的目标并不会受到什么伤害，所以这一点需要玩家通过不断练习来多多寻找手感。熟悉组合拳连击后，有效的连续打击可以在三拳两脚之间就决出胜负。



抛开物理引擎的不确定性，可以肯定的是，游戏中连续有效击打的伤害计算要远远高于单次击打，例如四次连续轻攻击的伤害，必定会高于四次间隔命中的重攻击。所以有时玩家经常会出现明明重拳打了不少，却感觉对手没有受到伤害的情况，这就是因为没有造成连续伤害的缘故。尤其在想要打出高KO率的情况下，不仅要不断保持对对手的压制，还要时刻盯着对手的损伤部位攻击，如果一次误打误撞的重击打出了对手某个部位的身体损伤，那么只要一直盯着这个部位打，就能很快终结对手。

根据玩家操作水平的提升，熟悉了连击组合后，还要进一步学习攻击的选择。除了进行组合连击外，能够准确地命中对手的弱点也可以大幅提升伤害。比如在搏击运动中经常被提到的“迎击”，其原理就是在捕捉到对手的移动方向后，以一次相反的攻击进行打击，这样打击的力量就会和对手移动的力量叠加在一起，伤害就会变得极为巨大。除了迎击之外，看准对方的防守，攻击他们暴露出的部位也会有伤害加成，比如先对着头部或躯干使用两次轻攻击诱骗对手防御后，再突然向没有防守的部位施以重击，就能达到意想不到的效果。整体而言想要熟悉本作的攻击操作并不难，难的是找到比赛的节奏，找到能在对战中制敌的最佳时机，这些就只能通过不断游戏来摸索了。

移动

PS4	XOne	作用
轻推左摇杆	轻推左摇杆	滑步
L1+轻推左摇杆	LB+轻推左摇杆	跨步

游戏中控制角色移动需要长推左摇杆来完成，轻推变为滑步移动，使用滑步后角色会向对应方向快速迈出一步。根据滑步方向的不同，在战斗中也有着不同的用法，例如横向滑步可以避开对手的直拳、勾拳、正蹬等各种直线攻击。同时作为滑步进阶动作的“跨步”也仅限于横向移动时使用，实际效果相当于进行一次移动幅度更大的滑步动作；向后的滑步则可以用来躲开迎面而来的攻击，有时如果进攻出现了破绽来不及格挡，使用向后的滑步会是不错的逃脱手段；向前的滑步多数时候在需要快速拉近距离时使用，另外如果臂展处于劣势的话，追打对手的时候也可能会需要向前滑步来缩小距离。



移动的根本目的就是要控制对手的距离，同时也可以尝试尽可能的使用移动来躲避或者迷惑敌人，灵活的掌握移动之后，在攻防两端都能获取一定的优势。在对战中几种滑步也可以进行结合，例如向后滑步后迅速向前就可以在避开对手的攻击后快速反击，或者向前滑步后快速横移来迷惑对手的判定。但是使用滑步时要注意控制体力，否则连续滑步后可能导致角色疲劳而无法快速进攻。

TIPS 地面缠斗中处于全防守状态的角色无法使用拳击KO对手，而压制位的角色也无法利用击打腹部的手段KO对手。

防御

PS4	XOne	作用
L2+左摇杆	LT+左摇杆	摇避
R1+攻击动作	RB+攻击动作	上段格挡
R2+攻击动作	RT+攻击动作	下段格挡（抓到对手后长按可直接变为抱摔）



除了普通的上下两段防御动作外，格挡操作是游戏中最有效的防御手段，使用的时机则是在看出对方的攻击时机后，长按对应的防御键并同时按下任意攻击按键来发动，完美发动后角色会将对手的攻击完全化解，并同时造成对手出现破绽进行反击。相比普通防守，格挡的另外一个好处是不会对手臂造成损伤。不过需要注意的是，每次按下格挡后即使没有格挡成功也会消耗少许体力，在对战中一定要避免无目的的连续进行格挡操作。在使用下段格挡时根据选手能力的不同，有时可能会出现单臂夹腿的防守动作，此时长按格挡操作就会直接转化为抱摔动作将对手放倒。

进行摇避防守时，角色会移动上身来躲避攻击，成功避开攻击后会造成对手出现一个比完美格挡更大的破绽，不过因为摇避操作要完全依靠对对方攻击来势的判定，所以操作难度上比较高，如果判断错误也只能硬吃下对手的一次攻击，属于比较高阶的操作。

抱摔

PS4	XOne	作用
L2+右摇杆向前	LT+右摇杆向前	单腿抱摔
L2+右摇杆向后	LT+右摇杆向后	双腿抱摔
L1+普通抱摔动作	LB+普通抱摔动作	强力抱摔
R2+右摇杆向下	RT+右摇杆向下	抱摔防御

游戏中进行抱摔的目的主要是为了将战斗引入地面缠斗，所以抱摔所造成的伤害通常不高，也很难触发身体损伤。在使用抱摔时，要小心被对手的正蹬或者直拳打出迎击，而面对扫腿和勾拳时，抱摔判定的优先级会高出一些，大部分时候玩家都可以顶着攻击将对手放倒。另外根据使用抱摔的时机不同，如果在对手攻击后的收招阶段或者使用旋转攻击的起手阶段使出，就会触发快速抱摔，此时将会以更少的体力消耗直接将对手摔倒，并从一个更加有利的体位进入地面战斗。除了直接使用抱摔外，在站立缠抱时也可以进行抱摔操作。

对于不喜欢地面缠斗的玩家而言，掌握防御抱摔十分的重要。防抱摔时除了游戏默认的抱摔防御操作外，在自身抱摔能力高于对手时，可以在对方使用抱摔的同时一同进行抱摔操作，这样就会使出柔道反制反过来向对手使出反抱摔，此操作也对应“Not So Fast”这个奖杯 / 成就。



站立缠抱

PS4	XOne	作用
右摇杆向前	右摇杆向前	单臂箍颈
右摇杆向后	右摇杆向后	臂下控制
L1+右摇杆向后	LB+右摇杆向后	双臂环绕控制
L1+右摇杆向前	LB+右摇杆向前	泰拳缠抱
R2+右摇杆	RT+右摇杆	缠抱防御



不同于抱摔找准机会后的一击即中，站立缠抱是一项对玩家反应速度、操作以及头脑有着综合要求的操作体系。首先进入缠抱后，选手之间依旧可以使用拳脚打击对手，但是却因为没有了控制距离的空间，双方的每一次攻击都变成了短兵相接，往往很容易出现造成身体损伤的重击。不过同样因为选手抱在了一起，进行击打的位置就有了一定的限制，玩家能够对对方进行有效打击的部位会相应减少。所以如何创造出有利于自己进行攻击的位置就成为了站立缠抱的首要考虑要素。

改变缠抱动作需要推动右摇杆来实现，根据每个体位的不同派生，将摇杆推向对应的方向就会进入另外的缠抱动作。当玩家推下摇杆后，会看到画面中出现一个圆环形状的计量槽，当黄色的圆环积蓄完成，就代表动作完成，当然在玩家进行操作的同时，对手也会尝试做出缠抱动作，这时哪一方的计量槽先积蓄完成就会判定为哪一方完成动作。这个计量槽在对战AI或者线上对战时是看不到的，如果想要更快的了解动作的计算可以使用双手柄进行练习，这样双方的计量槽都会显示在画面中也方便玩家了解计算方法。计量槽的完成速度，一方面取决于操作的先后，但也和角色的体力与能力值有关。除了能力值无法改变之外，玩家可以通过消耗对方体力，或者灵活掌握缠抱时机来获得缠抱时的体力优势。除了比对方更快完成缠抱动作外，在对方动作时对其进行打击或者完成防御动作也可以打断对手的动作，同时这两种方法也可以大幅削减对手的体力。而体力较少的一方，不仅自己完成动作的速度会降低，对手完成速度的动作还会有所上升，此消彼长之下就只能任人鱼肉了。

在实际对战中，通常大部分玩家都不会选择在满状态时进行站立缠抱，一方面消耗体力不说，其实也很难落得什么好处。尤其如果双方都是比较熟练的玩家的话，基本就会陷入轻攻击试探，之后双方坐等防反的僵局。其实说到底，站立缠抱还是一场对于体力控制的较量，因为站立缠抱时的动作很少出现巨大反转，只要尚有体力，即使偶有操作失误也不至于陷入败局。不过在站立缠抱时，还是有一个一定要警惕的动作，那就是泰拳缠抱，陷入这个姿态的话极易被一个膝击直接KO。



地面缠抱

PS4	XOne	作用
L1+右摇杆	LB+右摇杆	进阶缠抱动作
R2+右摇杆	RT+右摇杆	缠抱动作防守
L2+右摇杆	LT+右摇杆	降服动作

地面缠抱在操作与进攻选择上与站立缠抱相类似，不过因为多出了降服动作，获得有利体位的一方造成KO的几率更大，所以凶险程度上要高于站立缠抱。由于有着更高的终结可能性，许多高手玩家都

TIPS 体力值上限削减到五分之一后不会再继续减少。



十分喜爱选择发起地面缠抱来快速解决战斗，所以想要在和他人联机时获得漂亮的战绩，就一定要对地面缠抱多加练习。

地面缠抱动作同样依靠推动右摇杆完成，其判定和站立缠抱时完全相同，但是因为地面缠抱的高KO率，所以进行地面缠抱时必须寸土必争，决不能轻易被对方获得有利姿势。这就要求玩家必须掌握使用R2/RT+右摇杆的防守操作了。其具体判定方式为，当一方角色决定下一个缠抱动作方向后，另外一方角色在其完成动作前长按R2/RT键并同时将右摇杆推向对应位置即可破解对方动作。在地面缠抱中无论处于优势还是劣势的角色都可以在对方动作时进行防守，防守成功不仅可以阻止对手完成动作，也能使其减少大量体力从而获得翻盘机会。最初接触游戏时，玩家可能需要根据动作完成计量槽来判断自己的操作，但是随着对游戏的不断了解，一定要开始学会不去看这些提示，而是通过判断双方角色的动作来进行对应操作。

另外，在地面缠抱时，优势体位的角色在使用砸拳或者肘击时伤害极高，连续被打中三次以上基本上就会被裁判判为技术击倒。好在使用砸拳之类的攻击时，基本只能对头部进行打击，攻击腹部则不用担心会造成KO，所以处于劣势的玩家只要冷静地挡下一两次攻击，就可以趁着对手体力消耗后的间隙解除被动姿态。

降服

本作的降服系统和之前所有UFC游戏中的都完全一样，可能新手玩家总是因为还没有弄明白操作玩法就被降服而对这个系统产生阴影，但其实降服操作本身的设计远比大家想象的简单。首先当玩家根据操作提示进入降服系统后，画面上会出现四个方向的计量槽，这时被降服的玩家需要选择一个方向推动右摇杆，推动后计量槽就会开始增长，一个方向的计量槽蓄满后就可以挣脱降服动作。在挣脱的过程中，发起降服的角色需要做的是根据挣脱玩家推动右摇杆的方向同时推下右摇杆，这时计量槽会停止增长并开始闪烁，此时视为被降服角色挣脱无效。处于挣脱一方的角色需要迅速更换推动摇杆的方向，继续累积计量槽。发起降服的角色在捕捉到挣脱玩家一段时间后，计量槽的内侧会出现与角色颜色相对应的随机方向提示，此时发起降服的玩家需要向对应方向推动左摇杆，进一步完成降服动作，需要特别说明的是，一些善于降服的角色在使用降服技能时，也可能会出现随机的绿色进阶提示，此时向对应方向推动左摇杆会使出更加强力的降服动作。另外需要注意的是，左摇杆的提示时间比较短，如果没有在限定时间内完成操作，或者将摇杆推向了错误的方向，则挣脱方的计量槽上限会相应减少，此时挣脱方会更加容易逃离降服动作，降服角色的错误次数越多，则挣脱方越容易逃离。完成左摇杆操作后，画面中间的阶段计数就会增长，根据能力以及降服动作的不同，阶段计数的增长也各有不同，完成全部降服阶段计数后降服完成，对战直接结束。

值得一提的是，游戏中的降服动作非常之多，不同缠抱姿态能够发起的降服动作各不相同，也有着不同的效果。因为完成降服会直接结束战斗，所以在缠斗中无论处于优势还是劣势姿态，只要抓到机会都可以通过一次成功的降服动作获得胜利。



网战打法心得



目前网上的一些达人玩家的套路都比较固定，如果双方实力有着明显的差距，他们通常会选择在第一个回合就展开猛攻，一旦打出身体损伤立刻使用站立缠抱进入泰拳姿态，然后利用膝盖和手肘的重击迅速KO对手。面对这种打法，其实任何玩家都比较无赖，因为身体损伤状态的判定很多时候并不能自主控制，一旦出现身体损伤，大幅下降的体力会导致玩家几乎无法反抗。想要破解的话，就一定要在对方主动贴身缠抱前就使用防御动作将其推开。而如果反应不及时还是被抓到了，就要留意对手的攻击来按键防御，当然如果是打出了严重眩晕的身体损伤，那么基本就可以准备下一局比赛了。

除了速战速决的高手以外，也有不少玩家乐于拉开了架势一拳一脚的互殴，这种打法听上去虽然感觉光明磊落，但真正打起来却基本都是控好了距离边打边跑的战术。尤其一些人会选择一些手长脚长的高能力值选手，其实应对起来反倒比喜欢贴身的玩家还要令人无奈。面对这一类对手的时候，就一定要记得多使用滑步来让自己的移动变得灵活起来。另外这类对手经常会使用攻击躯干的方式来慢慢消耗，此时推荐玩家保持下段防御，并配合摇避防御，一旦出现完美闪避就立刻上前反击。

目前网上最强的一类玩家，就是喜欢和人在地面纠缠的那些人，喜欢主动进入地面战的玩家通常都对游戏极为熟悉，而且更重要的是他们的网速一定比你好，在这种极其考验细微操作和预判的战斗中，网速好反应快就是最大的优势。通常遇到这种对手后，一定要时刻做好防御抱摔的准备，尽量保证站立互殴，搞不好出一次重击就能战胜对手。当然如果还是不小心被拖入了地面缠斗，就要看情况来决定下一步操作了，如果对手使用的是抱摔将你摔倒的，那么此刻他的体力状态一定也不是特别好，我们可以拼命尝试挣脱。但如果是被击倒或者重心不稳倒地而进入地面战，那么对方在占据体力优势的情况下，我们只能先等待体力回复，再伺机使用防反挣脱。

TIPS 网战中回合开始阶段向对方致敬时一定要小心被偷袭。

UFC 2 生涯模式 MY CAREER

和目前市面上大部分体育游戏一样，本作中也加入了生涯模式，在此模式中玩家可以选择现实中的选手或者自定义一位来开始。不过在模式最初，无论玩家选择自定义还是现实中的选手，起始时能力值都会被降到最低，招式也只有最普通的一些变化，想要变强就必须通过不断在职业生涯中训练并赢得比赛获得奖励来强化自己的角色。



创建角色

对于多数玩家而言，游玩生涯模式一定都会创建一个自定义角色而非直接使用现实角色，而一个完成自定义的角色而言，必须要完成许多内容的设定才能步入八角笼战斗。需要特别说明的是，玩家在选择自定义角色通关生涯模式后，这名自定义角色是无法被添加到选手名单进行快速比赛的。想要让自定义角色加入选手名单需要通过另外的方式来进行，首先要在主菜单的最左边找到“CUSTOMIZE”选项，随后选择“CREATE FIGHTER”来创建一个全新的自定义角色，不过我们在此时只需要确定下角色的外观、量级和类型即可，剩余的内容可以随后在生涯模式中修改。完成创建后，我们再进入生涯模式，选择“IMPORT FIGHTER”后找到之前的新建角色就可以使用这名开始生涯了。另外需要说明的是，虽然同样是自定义角色，我们在“CUSTOMIZE”创建选手时，可以直接在“SKILLS”菜单下为角色选择特性、技能和招式动作，但在生涯模式中自定义角色时，是无法对这两项内容进行定义的，而只能对特性(ATTRIBUTES)进行选择，不同的特性会影响角色的初期能力值。不过由于生涯模式中角色的能力、动作和技能等内容都可以在生涯进行的过程中不断升级，所以选择不同的特性只会对游戏初期造成短暂的影响，角色之后的能力上限则只会因为重量级别的不同而出现差异，而我们只要将角色的能力练到每个级别的上限值，即使这些数值的上限不高，最终也可以在生涯模式中将角色总评升到一个很高的程度。



赛事&对战目标

正式开始比赛后，玩家要首先跟随导师从业余的“THE ULTIMATE FIGHTER(终极斗士)”开始打起，拿到这项赛事的冠军后，我们开始正式进入自己的UFC职业生涯。在模式初期玩家只能从垫场赛打起，这时我们的对手也都是些由系统生成的虚拟角色，通过不断在比赛中赢得胜利，角色的世界排名将会开始上升，玩家的排名可以在生涯模式右边的“POWER RANKINGS”进行查询，不过拿到冠军之后就会自动从这份榜单的排名中消失，而直接以冠军头衔出现在榜单的顶部。

以下位选手身分进行挑战时，我们可以在多名对手中选择一位作为将要挑战的对手，如果前期能力值不高的话，可以尽量选择一些相比自己差距不大的对手进行挑战。当我们连续获得胜利并提高世界排名之后，就会开始接触到真正的明星对手，也会被安排进行一些备受关注的比赛。发生这些特殊比赛时，我们在确定对手前系统会播放一段动画来作为提示，这时我们下一场比赛的对手也会被提前确定，而不是从多名选手中选择一名进行对战。遇到这种特殊比赛时，在确定对手时可以在对手的介绍栏那里看到附加“FIGHT OBJECTIVES(对战目标)”，完成这些特殊目标后可以获得额外的奖励，不完成则会出现一些负面事件。当然选择不完成目标不会影响游戏正常进行，不过因为对战目标与奖杯/成就相关所以还是必须完成的。



对战目标的完成与否可以在对战中按下OPTIONS/MENU键来进行确定，已经完成的对战目标前面会出现一个对勾的提示，在种类众多的对战目标中，大部分目标在完成后都会直接提示完成，但是有一些则需要在完成比赛后才会显示，这些目标玩家会在裁判终止比赛后进行结算，此时如果玩家按下OPTIONS/MENU键发现目标没有完成，就要选择重新游戏来再次挑战了。

奖励&生涯目标

本作的生涯模式整体内容上比较简陋，玩家的终极目的就是混到退役这么简单。每场战斗后玩家都会获得人气值(POPULARITY)和技能点数(EVOLUTION POINTS)两项奖励，其中人气值的存在比较鸡肋，除了会在界面中显示一个虚拟的粉丝数量外没有别的作用。而EP技能点数则是强化生涯角色的核心道具，在生涯模式中玩家学习技能和招式都需要消费EP点数。

另外，根据每场比赛中角色的受伤程度不同，还会出现一个生涯长度(LONGEVITY)的统计值，比赛中受伤越重，这个值就上升的越快，当数值到达“retirement”的刻度后，生涯模式就会面临完结。

训练营地 TRAINING CAMP

在生涯模式中，提升角色能力惟一的办法就是在训练营地中展开各种专项训练，训练营将所有操作分为三类，分别是站立、缠抱和地面，每个大类下再细分为许多小项。完成不同类型的训练，就可以将角色的对应能力进行提升，而在进入训练之前，玩家还可以选择训练的难度，难度越高，获得的奖励分数也越高，但是对应的训练难度也有增加。高难度下，有陪练一同训练的内容中陪练的能力会大幅提升，单独训练的内容则会大幅提高对分数的要求。而根据玩家在训练中获得的分数，最后也会获得对应的评价，评价越高，获得的奖励效果也越高。

另外，在玩家进行训练的过程中，会对角色的身体造成一定的损耗，在进入训练之前，界面右边的INJURY CHANCE会告知玩家训练中可能造成损伤的程度和机会。训练难度越高，出现损伤的可能性就越大，当然并不一定绝对会对角色造成损伤，不过累积消耗过多的话则一定会出现负面效果。如果训练后出现损伤，“INJURY CHANCE”的人形标志会对角色身体出现的问题进行标明，通常普通的损耗以黄色的“WEAR & TEAR”内容来表示，此时玩家要避免再进行相同的训练造成身体出现伤病。而如果玩家无视这个警告，或者在训练中出现意外，



TIPS 被对手击倒后千万不要惊慌，此时你依旧可以躺在地上对他们进行攻击。

则会在人形标识上显示出红色的“INJURIES”说明，出现伤病后，对应伤病部位的训练将无法再获得能力加成。而无论是普通的损耗，还是严重的伤病，都必定会对角色的身体造成一些负面效果，这个效果也将会被带到角色紧随而来的比赛之中。

站立训练 STAND-UP

■防守战术(DEFENSE TACTICS)

增加防御、移动

所有训练中第二难的一项，每次成功的防御得 40 分，受到击打扣 20 分，使出完美格挡或闪避加 120 分并附加时间奖励。因为这项训练的成功与否和陪练 AI 的攻击欲望相关联，所以充满了不确定性，AI 如果攻击次数极少，即便次次都能做到完美防御也很难拿到高分。如果想要 AI 保持较高的攻击欲望就需要为他留出足够的空间，一味逼近 AI 会导致他不断后退减少攻击次数。训练中保持一定距离并绕着 AI 转圈可以最大程度诱使他攻击，另外减少持续保持防御的状态也能增加 AI 的攻击欲望。游玩生涯模式的话建议从低级难度开始，在选手能力较低时直接挑战高难度极易受伤且很难获得高评价，倒不如选择简单难度以求 A 评价下的最大收获。

■快速打击(QUICK STRIKE)

增加拳速、腿速



玩家需要在 30 秒钟的时间内，根据画面上的提示进行 6 次攻击。玩家第一次攻击的快慢会直接决定评分的等级，通常第一次攻击的难度都很低，不需要考虑方向，完成较快的话可以在第一次攻击获得 2000 以上的评分，之后的攻击只要不出错，(错误会扣除 200 分) 完成太慢的话也会被扣除不少分数，不过只要平稳完成拿到 A 级评价并不难。虽然训练难度越高，出拳的提示也会越复杂，不过整体来说是个十分简单的训练。

■沙袋拳击练习(HEAVY BAG HANDS)

增加拳击力量

根据游戏的高光提示，打击沙袋的对应位置即可。这项训练的要点在于控制体力和打击的力量，生涯模式中，通常游戏前期玩家能力值和招式数量都比较少，体力也很差，高难度很难获得高评价，所以推荐从低难度向上循序渐进的进行。得分方面，区别于出拳的力量，力量越大的攻击得分越高。使用组合拳进行特殊攻击可以获得更多的分数，但是也要避免连续出拳耗空体力后浪费得分时间，一次只出两拳随后等待体力回复，之后在最后五秒左右拼命连击是最有效率的训练节奏。

■沙袋踢击练习(HEAVY BAG LEGS)



增加踢击力量

和拳击练习几乎完全相同的训练，不过由于使用踢击的时候对体力的消耗更大，所以要避免多次连续攻击。另外踢击会造成沙袋的大范围晃动，如果能找准时机以和沙袋移动相反的方向进行攻击，可以得到更高的分数。这项练习也是要拥有高能力后才能打出高评价的练习。

缠抱训练 CLINCH

■缠抱控制(CLINCH CONTROL)

增加缠抱力量、缠抱熟练度

缠抱训练的得分方式有两种，每次完成一个对自己有利的缠抱动作就会得到 80 点分数，而每保持有利姿势控制陪练行动则可以获得 30 点分数，但是如果动作被破坏或者陪练使出对玩家不利的动作就会被扣除 40 点分数。另外，在训练中玩家每次成功的使用拳脚膝盖等攻击命中到陪练后，会增加一秒钟的训练时间。生涯模式中，因为角色前期力量较低，直接开始高难度



获得 A 评价会有些压力不过并非完全无法达成。训练中只要找到机会使用泰拳缠抱姿态控制住陪练，再不断使用轻攻击破坏陪练成功保持缠抱动作，就可以依靠控制得分轻松刷出 A 评价。

■抱摔防御(TAKEDOWN DEFENSE)

增加抱摔防御、解除缠抱

只要在陪练使出抱摔时按下抱摔防御就可以获得分数，成功一次获得 50 点分数，没有扣分项，得分的同时也会获得两秒的训练时间奖励。训练中陪练也会使用站立缠抱或者打击来扰乱玩家训练，为了避免被其他的攻击打到浪费训练时间，需要和陪练保持一个合适的距离，之后不断移动，看到陪练弯腰准备抱摔后进行防御即可。由于操作简单，对能力值也没有额外要求，可以直接挑战高难度。



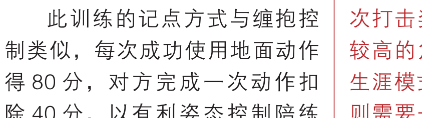
■抱摔进攻(TAKEDOWN OFFENSE)

增加抱摔能力

每在训练中使用一次抱摔可以获得 100 点分数和两秒钟的时间奖励，另外通过站立缠抱之后再使用抱摔的话每次获得的分数增长为 150 点。这个训练操作难度不高，但是时间比较紧张，每次抱摔的动作大概要五秒左右完成，之后还需要快速从陪练的搂抱中挣脱出来，此时要及时使用 L1/LB 加右摇杆向上的快速脱离。最后一次抱摔，务必要使用直接按下 L2/LT 的抱摔，这样动作判定完毕后即使训练时间已经结束也会判定为完成一次抱摔从而获得分数。另外需要注意的是，如果摔倒陪练后和他距离过近他会躺在地上采取防守姿态面对玩家，这样会浪费不少时间，所以起身后要向后稍稍退一点留出空间让陪练起身，而在他起身的过程中使用横移避开陪练的正面则可以增加接下来抱摔的成功率。



地面动作 GROUND



■骑乘演练(TOP DRILLS)

增加骑乘能力、地面砸拳能力

此训练的记点方式与缠抱控制类似，每次成功使用地面动作得 80 分，对方完成一次动作扣除 40 分，以有利姿态控制陪练每秒得 30 分，每对陪练造成一次打击奖励训练时间一秒。能力较高的角色完成起来毫无难度，生涯模式初期想要获得 A 级评价则需要一些技巧。在训练开始时

TIPS 占据身高优势时，灵活的控制距离可以让对手的比赛变得极为难受。



先将右摇杆向上推，获得出拳空间后伺机攻击陪练两次，一方面可以削减他的体力，如果能出一次暴击将陪练打晕当然更好。之后当陪练的体力值低于玩家后，就可以随意选择保持控制姿态蹭分，或者随便使用一些动作得分即可。

■底部演练(BOTTOM DRILLS)

增加地面防御、后背动作

记分方式和骑乘演练的相同，不过这次玩家变成了在下面的那个人，低能力值挑战时，推荐先使用L1/LB+右摇杆的进阶技术动作进入地面半防守，之后再移动一次进入全防守状态。此时就要玩命击打陪练，这样每次攻击都能获得一秒钟的时间奖励，而全防守姿态则可以每秒获得30点分数，如果陪练脱离控制，只要按照对于的操作提示迅速回到之前的姿态，也能获得80点分数，达成A级评价没有难度。

■降服防御(SUBMISSION DEFENSE)

增加自身窒息防御、关节防御

降服训练的记分比较独特，训练时处于没有被陪练抓到的挣脱状态时每秒都能够获得分数，如果被陪练抓到则每秒都会扣分，每次彻底挣脱降服动作后都会获得3秒钟的训练时间奖励。由于这项训练只是单纯的考验玩家的反应速度所以和角色能力值几乎无关，可以直接选择高难度进入。另外，因为面对的是AI控制的陪练，所以挣脱时不需要考虑AI的预判，一个挣脱方向被抓到后，立刻换成另外一个，如果再次被抓到则继续返回之前的方向即可，如此可以快速完全挣脱，通过获取奖励时间来增加获得分数的时间。



■降服进攻(SUBMISSION OFFENSE)

增加敌人窒息速度、关节伤害

所有训练中最难的一项，需要超强反应速度。计分方式和降服防御时没有区别，但是每次完成降服动作后会追加50点分数，训练奖励时间也增加到五秒钟。不过因为变成了进攻方，需要考虑的操作就多了许多，追求高分就必须完成降服动作并获得奖励时间。由于AI的移动没有什么规律，只能一遍一遍刷取了。另外，选择攻击颈部锁会比选择四肢容易一些。



特殊事件



在玩家进入生涯模式的训练之前，会有随机几率遇到一些特殊事件，遇到这些事件后，训练过程中就会出现特殊效果，根据效果的不同也各有利弊，同时生涯模式中“Surprise!”这个奖杯/成就也会在第一次遇到特殊事件后解锁。另外除了和训练相关的特殊事件外，名为“POPULARITY GAIN”（人气增加）的特殊事件会在一场精彩的比赛后触发，此时玩家会获得更多的粉丝数量。

强化提升 BETTER BOOSTS

强化提升的事件出现后，玩家进入训练模式会看到对应的训练菜单出现一个大拇指的标志，此时对应训练类型将会获得更高的加成效果。在这个事件的加成下，玩家可以集中对一项能力进行训练，可以轻松获得极大的强化效果。

轻松训练 EASIER BOOSTS

此事件可以降低玩家在进行训练时对身体造成的负担和伤害，不过根据训练内容的不同，产生的保护效果也不尽相同，触发事件时最顶级的“TRAINING CAMP”菜单处会出现羽毛标志的提示，除了减少训练的消耗外，训练难度也会有所降低。

改变量级 WEIGHT CLASS CHANGE

当玩家在最初的量级获得足够的成功后，系统会提示玩家为当前角色进行重量级调整，此时玩家可以选择向更高或者低重量级别进行变动，当然如果已经是最低或者最大级别的选手，则只能进行单向选择。改变重量级后，玩家会失去前一个级别的腰带，之后继续为获得冠军头衔而展开战斗，不过由于改变量级后世界排名不会重置到一个很低的水平，所以基本再打个几场，玩家就可以再次挑战冠军了。



临时通知 SHORT NOTICE

在生涯中玩家会临时接到比赛安排，快速完成这场比赛可以获得大量的粉丝增长奖励，另外也必须获得这场比赛的胜利才可以解锁“I Got This”这个奖杯/成就。

缩短训练 SHORT SESSION

这个特殊事件是游戏中一个有负面效果的事件，发生这个事件之后，原本可以进行三次的训练模式会减少为两次，另外值得一提的是，这个事件也可能会在玩家完成一次训练之后才出现。

TIPS 进行线上排位战时，一定要选择最熟悉的角色，练手放在线下进行就好。

训练不能 CANNOT TRAIN

帮助角色训练的教练有时也会因为自己的一些事情而请假什么的，这个时候没有对应教练指导的玩家就无法进行对应的训练了。出现这个特殊事件后，三个大类别的训练中将会出现一个类别无法再进行训练，但是不会影响另外两项训练的进行。

退役警告 RETIREMENT WARNING

当玩家的职业生涯进行到末期之后，就会接到系统的提示告知玩家即将退役。而此时角色的能力也会有所下降，对阵中失败的几率会大增，如果玩家可以继续保持胜利，就能延续自己的生涯直到正常退役。

负面效果 WORSE BOOSTS

在生涯末期，角色身体开始下降之后，就会出现这则特殊事件，出现后玩家选择高难度训练则会对角色起到负面效果。

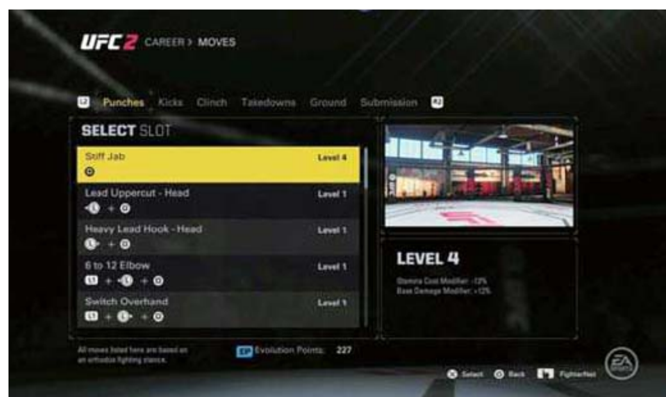


招式动作 MOVES

动作的设定在游戏之中十分重要，进入“MOVES”选单后，就可以为角色习得招式动作了。这个菜单下，左边部分为招式的名称、等级和对应操作等基础信息，右边则是招式的动画演示和附加效果信息。其中如果对应操作的招式名称显示为“None”则说明角色没有这个操作的对应动作，游戏中会自动使用角色当前另外的动作进行替代。想要为这些没有对应动作的操作习得技能，就必须使用EP点数来至少为一个新的动作升级到一级。当习得技能后，我们还可以继续为这个动作进行升级来提高动作的额外效果。

通常在习得动作时要重点考虑两项内容，首先我们要确定这个动作是否合用，比如在我们尝试将招式动作联系起来做出组合攻击时，这个动作能不能连贯地使出。同时这些招式是否符合角色的体型特点也要考虑在内，比如如果角色的身高不足或者臂展较短，就要考虑这些动作在使用时是不是能够有效的攻击到对手。当我们已经确定了需要的动作后，还要去考虑升级加点的问题，例如如果玩家习惯使用踢击，那就至少要有一个高等级的腿部动作来当做杀手锏来使用。

另外由于习得和升级招式动作都需要消费EP点数，且习得技能后无法撤销，所以我们必须有目的的对招式进行搭配，而不能盲目的升级。





技能 PERK

除了招式之外，想要强化出符合自己心意的角色，也必须要让角色装备技能来获得更多的格斗特性。在生涯模式中选择“MY FIGHTER”里面的PERK就可以装备想要的技能了。每个角色只能同时装备五个技能，每个技能除了本身的效果外，还分为五个不同等级，技能等级越高其效果也越强。在装备技能的菜单的右下角，会以环装百分比的形式显示角色的技能分布。因为在生涯模式中装备技能需要通过消费EP点数，所以高效地选择技能十分重要，通常推荐玩家将自己最常用的技巧的对应技能优先习得，剩余的技能点出来一级后触发效果后可以等到之后获得更多的EP点数后再来装备。值得一提的是，因为EP点数同时还有用来进行动作升级，所以玩家无法将所有的技能升满，只能选择几个心仪的技能来集中升级。



地面 (GROUND)	
名称	作用
BACK CONSTRICTOR	增加做出降服动作的速度，增加在对手背后时的伤害。
CHESS MASTER	提高使用进阶降服动作的效率。
CRUSHING PRESENCE	当你处于有利姿态时降低对手的体力回复速度。
ESCAPE ARTIST	提高每次对手完成一个阶段降服动作后逃脱的速度。
FORCE OF NATURE	每次使用抱摔将对手放倒后的五秒内降低其体力回复速度。
GRINDER	降低在站立缠抱时或摆脱对手缠抱时产生的体力消耗。
GROUND AND POUND	提高在站立缠抱或地面时所造成的伤害。
GROUND FINISHER	提高在“fullmount”姿态下的攻击速度和伤害。
GUARD SPECIALIST	处于底部全防御姿态时，提高速度、缠抱动作完成效率以及转换姿势的速度。
TAP ALREADY	降低使用降服技能时产生的体力消耗。
WORK HORSE	减少脱离地面缠抱、进入地面缠抱以及发动降服技能时的体力消耗。

TIPS 回合间隙中，根据角色健康程度的不同，体力上限会有小幅提升。

站立 (STAND-UP)	
名称	作用
ALL DAY	增加在使出完美格挡后，发现并捕捉到对手破绽的机会。
ATTACK THE BASE	提高在命中敌人小腿后，造成对方移动减慢的几率。
BODY SNATCHER	提高命中身体后造成KO的几率，同时打击身体造成肝脏损伤的几率。
CAGED HIGHLIGHTS	提高笼边特殊攻击向对手造成的眩晕、身体晃动以及瞬间击倒的几率。
COUNTER PUNCHER	提高通过完美格挡后反击，向对手造成的眩晕、身体晃动的几率。
CRAZY LEGS	提高通过完美格挡后使用踢击反击，向对手造成的眩晕、身体晃动的几率。
DIRTY BOXER	提供站立缠抱时肘击和拳击造成的伤害。
EL GUAPO	提高肝脏被打击后的闪避和滑步移动成功率。
FLUIDITY	减少连续攻击后产生的体力消耗。
GAME CHANGER	增加打击头部后造成瞬间击倒或KO的几率。
HEAD HUNTER	增加踢击头部后造成瞬间击倒或KO的几率。
HEAVY HANDS	增加打击头部后造成对手眩晕、身体晃动的几率。
JUDOKA	增加站立缠抱时使出抱摔后造成的伤害。
LIKE GLUE	减少对手在摆脱各种缠抱动作时的有效性。
PAY TO MISS	增加使用滑步完美避开对手攻击后反击造成对手眩晕、身体晃动的几率。
RAZOR ELBOWS	增加使用肘击时造成对手眩晕、身体晃动的几率。
RISK REWARD	当对手身体出现问题后的攻击速度。
SAMBO CLINIC	提高使用强力抱摔或在站立缠抱时将对手摔倒时造成的伤害。
TAE KWON DO	增加踢击对手头部后造成的眩晕、身体晃动的几率。
THAI TERROR	增加膝盖攻击对对手造成的身体伤害。
THE BUTCHER	增加踢击对手身体后造成的击倒、KO以及肝脏伤害的几率。
TREE CHOPPER	增加造成对手移动减慢以及踢击腿部出现TKO的几率。
UNTOUCHABLE	增加使出完美滑步后发现并捕捉对手破绽的机会。

身体 (PHYSICAL)	
名称	作用
CARCED OF WOOD	减少被暴击后造成的身体损伤时间。
DESPERATE MEASURES	减少被身体损伤时产生的体力消耗。
HIGHER ALTITUDE	减少在低体力下造成的动作减慢以及身体疲劳的效果。
MARATHONER	加快体力回复的速度。
NEGATIVE REINFORCEMENT	减少对手在挣脱抱摔以及站立缠抱后的体力回复速度。
OPPORTUNIST	减少在对手身体损伤时使用摔技的体力消耗。
PUSHING THE PACE	减少对手在站立缠抱时的体力回复速度。
VENGEFUL	增加在被对手打击后或处于身体损伤时造成的伤害。
WAKE-UP CALL	增加在被对手打击后或处于身体损伤时的体力回复。
WEATHERING STORMS	增加处于身体损伤时的防守能力。

直播赛事 LIVE EVENTS

根据现实生活中出现的 UFC 赛事，游戏中会在“LIVE EVENTS”模式中同步更新这些对阵，在赛事开始的前几天，“LIVE EVENTS”模式会在出界面上显示出比赛直播开始的倒计时，此时进入到“LIVE EVENTS”中我们就能查看当天比赛的对阵信息，当然这些信息仅限于几场重要的主赛部分，如果主赛中出现未被收录入游戏的选手，那么这场比赛也将不会显示在“LIVE EVENTS”模式中。

除了可以查看对阵信息外，在“LIVE EVENTS”中玩家还可以对比赛进行投注，具体操作只要选择任意一组对阵信息并进入，之后选择“FIGHT PICK”为比赛进行投注，玩家需要根据自己的判断来选择获胜选手、第几回合结束比赛、结束比赛的方式三项内容。当确定投注内容后，玩家还可以退出来选择“PLAY BONUS”来完成自己投注的比赛，不过需要注意的是，玩家必须以和投注内容完全相同的方式赢得对手才算完成游戏。

当随后这场比赛正式结束后，游戏会对玩家的投注内容进行统计，猜中比赛结果即可获得游戏内的各种奖励，猜中的内容越多，奖励也越丰富。



自建赛事 CUSTOM EVENTS

“CUSTOM EVENTS”模式提供玩家进行自定义比赛，玩家可以获得赛事推广人一样的体验，亲自来安排一场精彩的 UFC 赛事。自定义赛事的内容包括：难度、对阵数、场馆、模拟时间等，由于与奖杯 / 成就相关联，想要完美本作只少要在“CUSTOM EVENTS”模式中游玩一次四场对阵以上的比赛才行。



击倒模式 KNOCKOUT MODE

“KNOCKOUT MODE”模式可以说是站立打法爱好者的天堂，在这个模式里只需要使用打击技能，不用考虑缠抱或者抱摔等操作。不同于正常比赛，在这个模式中双方角色不存在体力槽和健康值的设定，取而代之是以点数表示的血量，在对战中没次受到攻击都会扣除一点血量，而且无论攻击的轻重全部都只扣除一点，当玩家被击打的次数超过了血量值，无论终结时的攻击多么无力也会自动被判定为 KO。在进入比赛前，玩家可以设定角色的血量，最低为一点最高为十点，另外玩家还可以选择开启格挡后回血的设定，开启此设定

后，角色在比赛中成功格挡一次攻击就能够回复一点血量。由于变为了依靠血量决胜负，“KNOCKOUT MODE”的节奏更快也更富激情，不过因为节奏实在太快了，所以游戏将这个模式改了三局两胜赛制的默认配置，当然玩家还可以将之改为五局三胜，或者尝试一下疯狂的单胜死亡赛。

爽快的“KNOCKOUT MODE”不仅十分适合喜爱站立互殴的玩家，同时也是新手玩家练习组合拳的好场所，推荐玩家在训练模式中摸索下组合套路，之后再回到“KNOCKOUT MODE”进行训练。



UT模式 ULTIMATE TEAM

不同于其他体育运动庞大的运动员阵容名单，在综合格斗世界中能数得上名号的选手实在不多，所以EA这一次总算没有在UT模式中搞什么抽卡得球员的设定。玩家进入UT模式后只能选择自定义选手开始游戏，和生涯模式类似，刚刚进入UT模式时的玩家依旧十分孱弱，不过与生涯模式不同的是不断的训练和战斗并不会使玩家角色变得更强，我们在UT模式中变强手段只有一个——抽卡包。没错，虽然不再是抽卡得拳手，但是UT模式少了抽卡包的内容，也就不是UT模式了。

进入UT模式后，玩家可以选择线上游戏或者单机游玩，两个模式都可以获得相应的奖励，不过线上对战的奖励自然会丰富些。玩家通过比赛获得的游戏币叫做Conins，氪金的话则可以购买UFC Points这种更具购买的货币。当玩家每次进行比赛后，都会消耗角色的体力值，体力值消耗后不会自动回复，玩家必须在UT模式的商店中购买卡包抽取体力回复卡，使用后才能继续游戏。根据比赛时间长短的不同，体力值的消耗也有所不同，无论最为赢家还是输家，比赛结束的越快体力消耗也就越少。另外如果想要节省体力值道具的话，可以在角色的体力值剩余为个位数继续游戏，这样无论下场比赛消耗多少体力，系统将体力值清零后都不会扣出负分。

至于此模式中提升能力的卡片，则全部是生涯模式中招式和技能拆解后的产物，大家可以对照上文进行详细了解。





奖杯/成就列表

名称	属性/点数	说明
Master of the Octagon	白金/–	解锁本奖杯以外的本作中所有的奖杯。
It's My First Day	铜/15	完成游戏中的UFC 189模式的简介内容。
Spin to Win	铜/20	使用任何旋转类型的攻击KO你的对手。
Checkmate	铜/20	使用任何地面裸绞类型的攻击降服你的对手。
Risky Business	铜 /20	使用任何站立裸绞类型的攻击降服你的对手。
Better Late Than Never	金/20	在最终回合的最后十秒钟时间，用KO或者降服的方式击败你的对手。
Throw It On The Ground	铜/25	使用站立摔法将你的对手放倒后再将其KO。
Not So Fast	铜/10	使用柔道反制摔倒一个想要对你使用抱摔的对手。
Strike First, Strike Hard	银/40	在首回合的前30秒钟内KO你的对手。
Don't Talk the Talk...	银/35	在地面缠斗的有利姿态下带有嘲讽性质的攻击你的对手15秒之后再完成KO。
A Change of Pace	铜/20	在生涯模式中改变选手的重量级别。
I Got This	铜/20	在生涯模式中完成一场临时通知比赛。
Surprise!	铜/15	进入训练模式前遇到特殊奖励时间后获得。
Outmatched	银/25	完成生涯模式中一场挑战赛的所有比赛目标。
Push It To The Limit	银/40	完成所有生涯中所有的训练任务。
On the Rise	银/25	赢得生涯中第一场重大胜利，终极斗士最终战完成后即可获得。
Still Standing	金/75	在职业生涯中赢得完成三市场比赛。
The Champion	金/70	在职业生涯中赢得UFC腰带。
Matchmaker	铜/20	在“CUNSTOM EVENTS”模式中自建比赛，并亲自完成其中至少四场对战。
Putting in the Time	铜/25	完成所有难度的技巧挑战项目。
Work Ethic	银/50	以A级评价完成所有难度的技巧挑战项目。
The Whole Crew	银/30	在UT模式的线上排名赛中分别使用小队中的五名自创角色各完成一次比赛。
The Legend	金/75	在线上排位赛或者UT模式中获得一次冠军头衔。
Money Where Your Mouth Is	铜/15	当游戏中出现“Live Events”赛事时，为当天的所有比赛下注。
Bonus!	银/25	游玩并赢得你在“Live Events”中下注的赛事。
The First Step	铜/10	在UT模式中第一次抽包。
Fully Loaded	铜/15	在UT模式中为一名选手装备技能并学习一个特殊的攻击动作。
All in a Day's Work	铜/15	完成UT模式中当天更新的所有每日任务。
Stockpile	银/50	在UT模式中同时拥有200个以上的道具卡。
Blue Belt	铜/10	将UT模式的小队等级提升到6级。
Brown Belt	银/25	将UT模式的小队等级提升到16级。
Red Belt	金/75	将UT模式的小队等级提升到26级。
Heavy Purse	银/25	赚取到10000点游戏币。
Making Bank	银/40	赚取到100000点游戏币。

DARK SOULS III



游戏版本：1.02
本文对应语言版本：日文

文 三日月 美编 小瑟

《黑暗之魂Ⅲ》的日版已经在3月24日先于中文版发售，从小编目前的游戏体验来看，本作的素质无疑是系列最高。无论是游戏的难度还是流程内容都相当给力，场景的数量以及塑造更是让人过目难忘。对于系列老玩家来说，本作可能只要用20小时左右便能通关，但厚道的探索以及支线内容能让玩家有充足的理由重复游戏。从目前的情报可知，如果想完美本作三周目是起码的。由于时间原因，本作的全道具收集流程攻略会放在下一期杂志上，这期就让我们来看一看本作的系统以及其变化吧。

黑暗之魂 Ⅲ	BNEI	动作角色扮演
多机种 DARK SOULS Ⅲ		日版
2016年3月24日	本地1人、多人在线1~6人	对应年龄：17岁以上
售价为PS4/XOne：8024日元		

界面简介



1.HP值　2.战技/法力值（FP）　3.体力值
4.誓约　5.道具栏/装备栏　6.魂数量（钱）

基本操作

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	后撤步/冲刺（按住）/翻滚（连按）/跳跃（冲刺中连按）
X键	□键	使用道具
Y键	△键	双持武器
B键	○键	场景互动
LB键	L1键	使用左手装备/持盾
LT键	L2键	盾牌攻击/发动战技
RB键	R1键	轻攻击/发动法术
RT键	R2键	重攻击
RS键	R3键	锁定敌人
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
十字键↑	十字键↑	切换法术
十字键↓	十字键↓	切换道具
十字键→	十字键→	切换右手武器
十字键←	十字键←	切换左手武器
Menu键	触控板	呼出游戏菜单
View键	options键	呼出系统菜单

系统详解

本作的系统和系列之前几作相比有了一些区别，但对于系列老玩家来说应该很快就能适应。考虑到游玩本作的玩家中有一部分是没接触过系列前几作或者是只游玩过《血源诅咒》的，所以本期将会对本作的系统部分作一个详尽的讲解，在方便老玩家熟悉本作系统变化的同时，也能让新玩家更快地上手本作。

战斗中的体力分配

本作的攻击分为轻攻击和重攻击，和《魂》系列”一样，两种攻击都会消耗玩家的体力，当体力消耗完毕时玩家的角色除了移动和使用道具之外将不能作出任何动作。值得注意的是，如果玩家把轻攻击和重攻击衔接起来的话，后续的重攻击所需时间将会减少一些，熟练运用这点的话可以在战斗中获得不少的优势。

除了攻击，玩家利用盾牌防御和翻滚都需要消耗体力，以上两点将会在后文详细讲解。作为本作中玩家少有的保命手段之一，在与强敌战斗时体力分配成为了一个玩家必须注意的问题。“贪刀”不光意味着会被敌人反击，更可能意味着玩家并没有剩余的体力进行防御以及回避。玩家如果“乱翻滚”回避的话，将没有体力对敌人进行攻击或者回避。

背刺

背刺算是“《魂》系列”的特色之一，和《血源诅咒》不同的是，玩家并不需要蓄力，只需要在敌人背后发动攻击即可。和《血源诅咒》相比，本作敌人的动作大多缓慢或者攻击破绽颇大，背刺的威力大而且发动期间玩家是无敌的，熟练运用的话在对付某些持盾敌人时能轻松不少。

值得注意的是，背刺并不是完全无敌的，无敌的时间只有“发动期间”，在发动前，即玩家还没挥动武器的时候，玩家并不是无敌的而且被敌人打中会中断动作，不过时间很短，玩家大可放心多多使用背刺。另外背刺也不是玩家的专利，部分敌人也有着对玩家发动背刺的能力，同样的，在敌人发动背刺，但还没有挥动武器的时间内只要玩家脱离了背刺范围就能中断敌人的背刺。



盾牌防御以及盾反

盾牌是本作与《血源诅咒》相比的最大区别，和《血源诅咒》讲究灵活使用回避会占得先机不同，本作更强调利用盾牌防御以跟强敌周旋。玩家在战斗中只要按下 LB 键 /L1 键就能提起盾牌，除了少数 BOSS 的强力攻击之外，理论上可以防御住来自敌人的一切攻击(并不是无伤)。在被敌人击中的时候，玩家的体力会减少，当减到底的时候，玩家的角色将会进入破防状态，此时的玩家将会陷入大硬直，不少 BOSS 有着一发破防的招数，因此一味死防并不是一个聪明的做法。

不同的盾牌有着不同的性能，盾牌分为小盾、中盾、大盾三种，其防御性能玩家可以清晰地从其种类名字可以得知。盾牌越大，防御时消耗的体力就越大，破防时的硬直就越大。除了基本的防御能力之外，每个盾牌还有着对各种攻击不同的防御加



成，玩家可以从装备栏里对于装备的描述中分辨出其防御加成。攻击分为物理、魔力、炎、雷、暗，装备描述中旁边中的数字代表防御成功时能抵消多少的伤害，例如物理 100 就意味着该盾牌能防御全部的物理伤害。

盾反和《血源诅咒》的“枪反”类似，玩家需要在敌人发动攻击后，攻击打到玩家的前一瞬间利用盾牌攻击(LT 键 /L2 键)击中敌人，成功的话敌人将会陷入巨大硬直，此时玩家发动轻攻击即可对敌人进行威力巨大的“处决攻击”。除了盾牌之外，还有其他一些武器的攻击可以达成类似“盾反”的效果，例如初期武器“打刀”的战技“居合”也可以达成同样的效果。

另外玩家只要对其造成一定量的伤害，或者在玩家踢敌人时(摇杆推往任意方向同时按下 RB 键 /R1 键)，敌人也会陷入类似于盾反的“体崩”状态，此时玩家也是可以发动处决攻击的。同样的，敌人也是会盾反的。

双持武器



只要玩家按下 Y 键 / △键即可进入双持武器(右手)状态，在双持状态下，武器的攻击力将会提高，同时攻击方式也会发生变化。与攻击力提高相对应的是，玩家将不能使用盾牌进行防御。虽然玩家依然可以利用武器进行防御，但防御性能大多不敢恭维。部分武器(例如二刀流的武器)需要在玩家双持状态下才会进入“二刀流模式”，另外按住 Y 键 / △键玩家将会改为双持左手装备。

战技与战技槽

本作新加入的系统之一，按下 LT 键 /L2 键即可发动。要想发动战技除了需要消耗玩家的战技槽(FP)之外，玩家还不能装备任何的左手装备(除了部分特殊盾牌)。不同的武器种类，乃至到不同的武器，都有着不同的战技。战技的名称玩家可以从武器描述中看到，基本而言，除了特殊武器之外，同种武器的战技一般都是相同的。

战技分为两大类：瞬发以及派生。前者多为给玩家添加诸如刚体或者攻击力提高的有力状态，后者则衔接攻击，让玩家的攻击动作发生变化。鉴于本作难度的特殊性，战技对于大部分强敌效果都不算好，其缺点主要集中在威力与风险往往不成正比。但部分战技如果能熟练运用的话，在对付一些强力杂兵或者 BOSS 战中能派上用场。

虽然对于近战流玩家来说战技以及战技槽可能是个容易被忽略的元素，但对于法师流玩家来说，战技槽就是个如同生命线的

存在。本作中有着不少的法术，大多威力巨大，但取而代之的是其发动缓慢且需要消耗 FP 才能发动。



元素瓶

在本作中相当于《血源诅咒》中的血瓶，和前者中需要购买才能补充的“单纯消耗品”不同，玩家只要回到营火点（重生点）就能回复元素瓶至最大值。元素瓶的总量与回复量可以在大本营“火継ぎの祭祀場”提升，前者需要营火处在 NPC“鍛冶屋アンドレイ”处消耗“不死の遺骨”（不死遗骨），后者则需要在消耗“エストのかけら”（元素碎片）。

元素瓶分为两种，一种为回复 HP，另一种为回复 FP。两种是共用一种瓶子的，意思是如果玩家携带多一些回复 HP 的元素瓶，则回复 FP 的元素瓶数量就会减少，反之亦然，玩家可以在 NPC“鍛冶屋アンドレイ”处根据自己的实际情况来分配元素瓶。

异常状态

本作中有三种异常状态，玩家在被敌人特定攻击打中或者进入特定场景时就会慢慢累积异常状态槽，当槽蓄满时玩家将会进入异常状态。但没蓄满或者进入异常状态后，玩家的异常状态槽会慢慢减少，使用相应的道具可以消除状态槽以及相应的异常状态。

本作的异常状态有以下几种：

出血：在蓄满时，玩家会遭受“出血伤害”，伤害是根据玩家血条的百分比来决定。

毒性：玩家会持续失去生命值，在后期玩家会遇到名为“剧毒”（TOXIC）的异常状态，和中毒一样，但扣血速度更快。

冻气：玩家的动作会变慢，失去生命值，同时体力回复的速度也会减慢。

除了这三种之外，游戏中还有一种名为诅咒（CURSE）的异常状态，只要玩家触发这种异常状态就会即死。不过能触发的敌人并不多，笔者会在下期的流程攻略中着重标出这些敌人。诅咒一般会以雾气的形式发动，积累速度一般，只要玩家迅速远离即可避免。

余烬

系列标志性要素之一“人性”在本作中被“余烬”所取代，玩家的击倒 BOSS 或者使用道具“余烬”后就会进入“走路带火花”的“薪火”状态。“薪火”状态最直观的正面效果便是玩家的 HP 会变成原来的 1.4 倍左右，其他没那么明显的效果包括会遇到显示会红色入侵玩家的 NPC 敌对角色、能够看到场景中召唤友方 NPC 的标志并召唤 NPC 协助战斗。如果联网的话，玩家还能够入侵其他玩家的世界（对抗）或者与其他玩家并肩作战（合作）。

装备界面



1. 负重　2. 誓约　3. 战技说明
4. 装备效果　5. 能力修正

负重

“负重”也是系列的老传统要素之一了，只要玩家装备更重更多的装备，玩家的负重就会越来越高。一般而言，攻击力 / 防御力越高的装备，其重量就越重。另外，玩家装备的武器 / 装备越多，即便玩家不使用这些装备，其负重也是计算在内的，因此，除非是战术需要，不然平时只要装备一把顺手的武器和配一个盾牌就足够了。

负重影响玩家移动、翻滚、跑动以及体力回复速度，负重越低，速度越快。负重 70% 是一个分水岭，在 70% 以上时，玩家的动作和躲闪会变慢，玩家在翻滚时手柄也会振动来提醒玩家。在超过 100% 时，玩家将不能跑步，也将不能翻滚，基本就是活靶子。虽然本作中防御的地位比《血源诅咒》高上不少，但并不意味着玩家能站着不动和 BOSS 拼血。在平时的装备配置中，玩家应该让自己的负重至少保持在 70% 以下，以达到防御与回避之间的回避。



装备效果

“物理、魔力、炎、雷、暗”分别代表着该武器能在各属性中所能造成的伤害，而最后的“致命”则代表该武器在发动“处决攻击”时的攻击力加成。武器的攻击力由武器自身攻击力以及角色能力修正组成（XX+XX），前面的数字为武器的基本攻击力，这个由武器自身的性能决定，后者则是由玩家的能力决定。玩家可以根据这两点来选择一把适合自己操作特点又能发挥自身角色能力的武器。

在攻击力旁边的则是防御力，其数值的意义可以参考前文介绍盾牌防御的部分，最后一个数值“受け能力”则代表着该武器防御时玩家所会消耗的体力。

特殊效果则为该武器赋予敌人异常状态的效果，部分敌人以特定异常状态的抗性比较低，玩家可以在一定程度上对此加以利用，但由于用途有限，玩家不必对此过于在意。

其他数值

在界面的右下角还有着强韧度、发见力以及记忆槽。强韧度类似于“刚体”，允许玩家在受到攻击时不会被中断。发见力则是玩家击杀敌人后获得道具的几率。最后一个记忆槽则是决定了玩家所能携带法术的数量。

能力说明

本作角色的能力值分为生命力、集中力、持久力、体力、筋力、技量、理力，信仰和运，玩家可以在大本营的防火女处通过消费魂（金钱）来进行升级。每升一点角色等级加一，等级越高所需的金钱就越高。对于一般的近战流玩家来说，生命力、持久力以及筋力无疑是最重要的。更多的 HP 意味着更强的生存能力，而持久力则可以提高玩家的体力以让提高攻击以及防御的效率，筋力则是快速结束战斗的先决条件。当然，在游戏流程中玩家可能还会需要根据装备需求以及战术改变来提升能力。

生命力：提高 HP 上限与“冻气状态”抗性

集中力：提高 FP 上限与增加“法术记忆槽”的数量

持久力：提高体力与“雷电”防御力、“出血状态”抗性

体力：提高物理防御、负重上限以及“中毒状态”抗性

筋力：提高攻击力与“火焰”防御

技量：提高施法速度以及减少坠落伤害

理力：提高魔法、咒术威力、“魔力”防御力

信仰：提高奇迹、咒术威力、“暗”防御力

运：提高“发见力”、异常状态的累积效率、提高“诅咒”抗性

初始角色以及开局推荐

	等级	生命力	集中力	持久力	体力	筋力	技量	理力	信仰	运
骑士	9	12	10	11	15	13	12	9	9	7
佣兵	8	11	12	11	10	10	16	10	8	9
战士	7	14	6	12	11	16	9	8	9	11
传令	9	12	10	9	12	12	11	8	13	11
盗贼	5	10	11	10	9	9	13	10	8	14
刺客	10	10	14	11	10	10	14	11	9	10
魔术师	6	9	16	9	7	7	12	16	7	12
咒术师	8	11	12	10	8	12	9	14	14	7
圣职者	7	10	14	9	7	12	8	7	16	13
一无所有的人	1	10	10	10	10	10	10	10	10	10

本作总共有 10 个初始角色供玩家选择，选择适合自己的角色开局能让一开始的流程简单不少。每个角色除了初始能力不同之外，各自还带有不同的装备，装备的优劣直接影响着该角色初期的战斗力，例如骑士初期就带着一个物理防御 100 的中盾，这使他成为了初期生存能力最强的角色，他同时也是小编推荐初心者玩家选择的开局之一。

本作虽然难度颇高，但实际上是个颇为单纯的游戏：活着就有输出，输出就能胜利。对于大部分玩家来说，九大能力虽然各有偏重，但有用的其实那几个。近战流玩家重视生命力、持久力和筋力。敏捷型玩家在兼顾输出的同时，还需要同时重视技量的成长。法师型玩家则根据自身使用法术的类型在理力和信仰中选择成长。

由这点不难看出，当玩家选择完初始角色时，基本上就已经定下了自己角色成长的基调，毕竟大部分角色一开始的能力值就已经有所偏重。值得一提的是，和系列历代一样，本作依然有“一无所有的人”供玩家选择，初始等级为 1，能力值为清一色的 10，初始装备仅为木盾和木棒。能力过于平均成为了这个角色最大的缺点，同样的，除了勇于挑战自己的系列老玩家之外，这个角色并不推荐玩家选择使用。

顺便一提，在本作中玩家可以在一系列道具 / 装备中选择一样作为自己角色的“陪葬品”，因为这些道具都不是什么稀有货的缘故，玩家根据自己初期需要随意选择即可。

成就 / 奖杯列表

名称	点数 / 杯种	解锁条件
黑暗灵魂	70/ 白金	获得所有奖杯
初始之火的继承者	50/ 金	达成“初始之火的继承者”结局
传火终结	50/ 金	达成“传火终结”结局
火的篡位者	50/ 金	达成“火的篡位者”结局
薪王—深渊的监视者	30/ 银	击败“薪王—深渊的监视者”
薪王—巨人尤姆	30/ 银	击败“薪王—巨人尤姆”
薪王—吞噬神明的艾尔德利奇	30/ 银	击败“薪王—吞噬神明的艾尔德利奇”
薪王—洛斯里克王子	30/ 银	击败“薪王—洛斯里克王子”
极致武器强化	30/ 银	将任一武器强化到极限
所有的质变强化	30/ 银	完成所有质变强化
所有的魔法	30/ 银	获得所有的魔法
所有的咒术	30/ 银	获得所有的咒术
所有的奇迹	30/ 银	获得所有的奇迹
所有的戒指	30/ 银	获得所有的戒指
所有的肢体动作	30/ 银	获得所有的肢体动作
最高级营火	30/ 银	将营火强化到极限
最高级原素瓶	30/ 银	将原素瓶强化到极限
誓约“太阳战士”	15/ 铜	找出誓约“太阳战士”
誓约“青教”	15/ 铜	找出誓约“青教”
誓约“青之守护者”	15/ 铜	找出誓约“青之守护者”
誓约“暗月之剑”	15/ 铜	找出誓约“暗月之剑”
誓约“罗莎莉亚的指头”	15/ 铜	找出誓约“罗莎莉亚的指头”
誓约“累积者”	15/ 铜	找出誓约“累积者”
誓约“法兰守卫”	15/ 铜	找出誓约“法兰守卫”
誓约“吞噬神明的守护人”	15/ 铜	找出誓约“吞噬神明的守护人”
无主墓地	15/ 铜	抵达“无主墓地”
古龙顶端	15/ 铜	抵达“古龙顶端”
“灰烬审判者”古达	15/ 铜	击败“灰烬审判者”古达
冷冽谷的玻尔多	15/ 铜	击败冷冽谷的玻尔多
咒蚀大树	15/ 铜	击败咒蚀大树
结晶老者	15/ 铜	击败结晶老者
幽邃主教群	15/ 铜	击败幽邃主教群
霸王沃尼尔	15/ 铜	击败霸王沃尼尔
教宗沙力万	15/ 铜	击败教宗沙力万
冷冽谷的舞娘	15/ 铜	击败冷冽谷的舞娘
猎龙铠甲	15/ 铜	击败猎龙铠甲
老恶魔王	15/ 铜	击败老恶魔王
妖王欧斯罗艾斯	15/ 铜	击败妖王欧斯罗艾斯
英雄古达	15/ 铜	击败英雄古达
古老飞龙	15/ 铜	击败古老飞龙
无名王者	15/ 铜	击败无名王者
点燃营火	15/ 铜	点燃第一座营火
得到火的力量	15/ 铜	第一次得到火的力量

文 哪尼　美编 小瑟

初音未来 歌姬计划X	SEGA	音乐
PSV 初音ミク -Project DIVA- X		中文版
2016年3月24日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为376港币		

作为一款在各方面都有着明显革新的系列最新作，《初音未来 歌姬计划 X》所强调的 Live 临场感，去繁为简的系统以及更有故事性的游戏体验，都带来了耳目一新的感觉。但是这种大刀阔斧改革的同时，却也舍弃了不少原本的特色元素，难免给人一种矫枉过正的感觉，也让玩家对于本作的评价呈现出鲜明的两极化趋势。不过这毕竟是 SEGA 对于这个系列一次全新的摸索和尝试，因此即便是一路追随的老玩家们其实也不必过于苛刻。本次的特快专递主要为各位带来游戏各方面的新要素，更具体的内容会收录到下一期的《PS 专门志》中。

谱面玩法

本作的谱面玩法相比前作进行了小幅改动，去掉了连锁划动和双重划动，加入了全新的连打（RUSH）操作。另外 Chance Time 部分成功后也不再是追加特别演出，而改成了“换装”，并且在地区任务和事件任务中还与新服装的取得相关，后文中会具体说明。

音符 / 标记	对应操作
	单独按下音符对应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□（←）
△ ○ × □	两手同时按下△＋↑、○＋→、×＋↓、□＋←
	长按与音符标记相应的△（↑）、○（→）、×（↓）、□（←），直到长条结束时松开
☆	轻划屏幕或是往任意方向拨动摇杆
	本作新引入的连打操作，快速连点音符对应的按键
REST 12 NOTES	屏幕左上角出现 Technical Zone 的标示后，在规定数字内全连所有音符，会有分数加成
	进入 Chance Time 后左下角会出现大星星形状的能量槽，在规定的时间内必须有较高的判定准确率，才能使星星能量槽蓄满，并在 Chance Time 结束时点亮的大星星音符，成功判定后会有分数加成，并且角色会进行换装演出。

服装及变身系统

在 Chance Time 中成功点亮并完成大星星音符后，角色会自动进行换装，这也是本作中取得新服装的惟一途径（当然你也可以直接在PS商店中购入全服装解锁码）。注意，只有在地区任务或者事件任务的演出中才会解锁新服装，自由模式中则是由玩家自由设定已经取得的服装。

本作的服装超过 300 种，包含了诸多前作中的服装模组。一般情况下，游戏中收录曲目的对应服装只要在区域任务中多玩几次即可入手，其他则是随机出现，甚至变身后有可能会是已经取得的服装，因此有一定的运气成分。而不同的服装也有不同的稀有度，高稀有度服装所带有的技能等级更高，效果更好。



提升新服装入手几率

除了在地区任务中反复进行演奏以外，我们可以通过换上一些带有对应技能的服装来提高新服装入手几率。比如初始服装“初音未来 Original”便带有 Lv1 技能——新服装模组获得几率增加；初音的“绿色狸”、巡音的“巡音流歌 圣诞装”，则带有 Lv3 技能——稀有服装模组获得几率增加。装备上这些拥有类似技能的服装模组后再进行区域任务，便能更容易地获得新服装。另外，挑战高难度的任务会有更高的几率入手稀有服装。

服装技能



不同的服装均带有各自的技能，且只在区域任务和事件任务中生效，具体作用和等级可以在换装界面的右上角进行确认。除了有上面提到的提高新服装入手几率的技能外，还有各种让演出变得更简单的辅助系技能，或是提升歌唱能源的加成系技能等等，玩家可以根据当前任务的需要进行选择。

HOME

本作将与角色们互动的 DIVA 房间和歌曲游玩模式进行整合，也就是全新的“HOME”。每次进入游戏后便会进入这一默认界面，玩家可以直接通过触屏与角色们进行互动，而其他所有模式和功能的选择也都在此进行。主要分为以 LIVE 任务和流程推进相关的“MAIN”，以及进行自由演奏和编辑模式等为主的“SUB”两大部分。



MAIN

地区任务

推进主线剧情和解锁新曲目的地方，进入后分为“中心”、“俏皮”、“酷炫”、“艳丽”和“混沌”五大区域，每个区域内都有按照各自属性印象所划分的 6 首曲目。只要在地区任务中完成相应曲目的 Normal 难度后，那么自由演出模式中便会解锁全部的四种难度，相比以往要便利许多。

主线流程推进



初始时玩家只能进入“中心”区域并游玩其中的单曲，此时不断完成歌曲就可以让区域水晶累积能量，基本上只要将所有单曲的 Normal 难度各完成一遍即可充满，此时会解锁该区域的组曲，完成后便可以前往新的区域了。之后也依然是按照游玩单曲→积蓄能量→完成组曲的流程，让五大区域的水晶都重现光辉。期间会提示玩家到“事件任务”中进行两场“特别演唱会”，请按照提示完成即可。之后主线流程将进入第二阶段。

在第二阶段的流程中，各个区域中都会解锁更多难度的曲目任务，而我们要做的依然是通过不断地完成曲目，让累积的歌唱能源达标后，获得新的地区水晶。每增加一颗水晶所需要的歌唱能源都会显示在画面的左下角，第一个目标是 900000。当所有地区都累积到 900000 的歌唱能源，也就是均取得了第二个水晶后，便可前往“事件任务”中进行“挑战！超高难度组曲！”，完成后中心区域和自由模式中便会追加本作的 10 星隐藏曲目——终极组曲 ~ 超绝技巧暴走组曲 ~。

主线流程到此便正式结束，此后则依然可以继续在各个区域中积累歌唱能源，每个区域最多可以得到 7 颗水晶。

评价体系

地区任务中曲目过关评价与歌唱能源(VOLTAGE) 相关，并不像自由模式中那样单纯依照玩家的技巧和判定情况，以 Rank Point 作为过关评价的标准。在选择任务时，右侧面板上“VOLTAGE ORDER”对应的数字，即为完成该任务所需要达到的歌唱能源值。



任务模式中的演奏界面也与自由模式中不同，并且演出中途不会因为失败而强制结束，具体差异如下：

①**歌唱能源计量表**：取代了自由模式中的能量槽，表示与分数相乘的倍率，初始值为 100%，成功判定带有金色光圈的音符便可提升。加成百分比则越高，则最终能够获得的歌唱能源也就越多。

②**歌唱能源量表**：代表当前获得的歌唱能源，演出结束时必须充满一次才算过关。不同难度下可充满的次数不同，Normal 难度下最多可充满 3 次，Extreme 难度下最多可充满 5 次，每充满一次后颜色都会发生变化。若是以最高次数完成曲目，则会给予金色的 Clear 标识，普通状态则是银色标识。

③**能源量表充满次数**：小太阳符号及边上的数字表示当前充满能源量表的次数，除了与 Clear 标识的颜色相关外，在演出结束后，玩家可以获得与这个数字相同数量的道具。

属性加成



本作加入的新系统，五个区域分别对应五种属性，而不同的服装和饰品也都带有各自的属性。在某个区域中挑战任务时装备上相应属性的服装和饰品，便可以得到歌唱能源的加成，加成百分比越高则在演出中获得的歌唱能源就越多，因此也就能够更容易达成过关目标。对于一些难度较高的挑战很有帮助，通过合理的搭配来弥补技巧上的不足。

属性加成分为三个部分，穿上对应属性的服装即可提升20%，装备对应属性的饰品也可以获得加成，而根据饰品间的组合，还有可能产生特别的加成效果。这三个部分叠加后，便是玩家最终能够额外获得的歌唱能源的加成比例

事件任务

只要在区域任务中不断完成曲目便可触发各种各样的事件任务，并集中收录于此，玩家可以在任意时间点反复挑战。

事件任务又分为单首曲目的普通任务，以及可以连续游玩3首曲目的特别演唱会(任务左上角有SPECIAL标记，且3首曲目都会做节选)。每个事件任务在选择界面右侧介绍面板上，都会清楚地显示限制条件、完成报酬以及过关所需要达到的歌唱能源目标，玩家必须按照要求选择歌曲、服装和饰品等。



事件任务不仅与剧情推进相关，也有机会获得特殊的服装模组和饰品，因此请务必都完成一遍。

礼物

礼物分为“食物”、“玩具”、“家具”、“音乐”和“嗜好品”五大种类，玩家可以自由选择并赠送给当前的角色，送出的礼物则会被摆放在房间中。

本作提升角色的好感度不再与“摸头”相关，完全依赖与礼物系统，而不同角色都有着各自对礼物的偏好。收到喜欢的礼物时好感度会上升，反之则会下降，玩家可以通过他们收到礼物时的反应进行判断，之后便可以更有针对性地选择礼物让好感度快速提升。



除了主动送礼之外，随着游戏的进行还会有随机事件。角色会向玩家索要礼物，并会给予一定的提示，比如“肚子饿了”、“想要海报”等等，我们需要从对话中推断出相应的礼物种类并送出，从而提升好感度。

更换样式

更改房间的主题样式，新的主题样式可以在不同的任务中取得。

后台准备

更换当前房间中进行互动的角色，并可以自由设定已经取得的各种服装和饰品。

确认紧密度

六名角色当前的亲密度可以在此确认，有关提高亲密度的方法可以参考“礼物”部分。亲密度越高，在Live任务模式中也能积累更多的歌唱能源



相簿

相簿分为“事件收藏”和“视觉资料库”两个部分。

事件收藏：所有触发过的事件任务都会收录于此，包括“剧情事件”、“任务事件”、“亲密度事件”、“礼物事件1”、“礼物事件2”和“庆祝事件”六个大类，玩家可以反复观看。

视觉资料库：系列传统的插图收集。不过本作不再是通过刷Loading画面随机获得，而是通过完成区域任务取得，因此不再需要靠运气成分了。插图一共有33张，前2张只要将剧情通过一遍即可获得，第3张“パッケージジビヨアル”只要完成事件任务“挑战！超高难度组曲！”(Easy、Normal均可)便可获得。其余30张分别对应30首歌曲的封面图，只要在每个区域完成所有曲目Hard或以上难度的任务就可全部解锁。



SUB

自由模式

玩家可以自由选择喜欢的歌曲进行游玩，但该模式不再与曲目解锁相关。只要在地区任务完成相应曲目的Normal难度后，便会在自由模式中解锁该曲目的全部四个难度，节省了大量时间。

后台准备

选择曲目后在“后台准备”中，和以往一样可以更换角色、服装模组和饰品等，并且在本作中还可以设定演出舞台(STAGE)和变身后的角色装扮(CHANGE)。其中变身可以是由 玩家指定，或是让系统随机选择，放空的话则默认关闭变身演出。另外，如果已经取得了该曲目中所有角色的对应服装，则可以在右侧“角色选单”中选择“建议套组”，而保存好的预设套组或者随机套组等，也在此设定。



分数及评价

自由模式中曲目的分数计算及评价体系和系列过去的作品基本保持一致，按照 Rank Point 进行评定，达到 80% 才算过关。不存在地区任务中“元素”和“歌曲能量”的概念，服装和饰品所带有的“技能”也没有效果，因此不会对评分产生任何加成效果，依然需要靠玩家的硬实力。

评价	条件
Perfect	所有音符的判定都在 Fine 以上
Excellent	Rank Poind 达到 95%
Great	Rank Poind 达到 90%
Standard	Rank Poind 达到 80%
Cheap	Rank Poind 在 80% 以下，视为演奏失败

道具

道具依然分为帮助道具(Help Item)和挑战道具(Challenge Item)两个大类，每次最多可叠加三种(帮助道具和挑战道具不能混合叠加)。不过种类上则进行了修改，使用道具也不会有任何的消耗。

帮助道具

名称	作用
安全判定	Cool、Fine、Safe 的判定时机变得比较宽松
双重杀手	不会出现双手同时押的谱面
星星切换	星星音符可以使用 L 键 /R 键进行判定

挑战道具

名称	作用
慢速目标	谱面符号出现时间变晚
COOL 大师 S	fine 和 safe 的判定也会减少能量槽，且能量槽减半
隐藏标记	音符在抵达判定前消失
高速标记	音符飞入速度加快
缩小标记	谱面符号变得很小
浮动标记	音符不规则地飞入
恐慌标记	音符飞入方向变得分散

演唱会编辑模式

需要先前往 PS 商店中下载该模式的数据包后才可以使用，分为“演唱会编辑”和“演唱会鉴赏”。

在“演唱会编辑”中，玩家可以建立新的档案或是切换到右侧“SAMPLE DATA”中保存一个官方范例进行修改。需要注意的是，本作这个所谓的“演唱会编辑”和以往作品中的编辑模式有很大的不同，玩家能做的仅仅只是修改“舞台演出”、“单镜演出”、“灯光”和“镜头”四个部分，并不能自由创作角色的舞蹈动作，也无法选择游戏以外的其他曲目。简单点来说，玩家更像是在扮演演唱会的导演，而非以往那样的 PV 创作者，自由度和可玩性都大不如前，惟一的有点大概就是比较简单易上手吧。



另外，本作也取消了上传分享的功能，因此自己编辑好的 PV 就只能在“演唱会鉴赏”里孤芳自赏一番，实在是有点鸡肋。

奖杯

本作的白金并不算非常简单，尤其是“事件大师”中需要玩家收集所有的服装模组，以及将区域任务中所有曲目的特殊难度挑战都完成一遍，前者尚且可以到 PS 商店中直接购买解锁码，后者便比较考验玩家的硬实力了。不过令人高兴的是，礼物事件和插画收集等不再像前作那样充满随机性。

奖杯列表

种类	名称	取得条件
白金	奖杯大师	获得其他所有的奖杯
金杯	恭喜完成！	5 个区域的歌唱能源均达到 90 万，完成“挑战！超高难度组曲！”后，观看完 Staff 表。
金杯	水晶的辉芒	5 个区域均获得 7 个水晶(每个区域累积歌唱能源达到 150 万)
金杯	1000 万歌唱能源	累积获得 100 万的歌唱能源
金杯	事件大师	完成所有的事件
金杯	上级玩家	自由模式中全曲目 Hard 难度通关
银杯	舞台大师	收集所有的舞台，剧情流程走一遍即可达成
银杯	房间大师	收集所有的房间主题，完成所有的事件任务后集齐
银杯	礼物大师	收集所有种类的礼物
银杯	插图大师	收集所有的插图，共 33 张
银杯	MIKU 爱好者	MIKU 好感度达到 MAX
银杯	RIN 爱好者	RIN 好感度达到 MAX
银杯	LEN 爱好者	LEN 好感度达到 MAX
银杯	LUKA 爱好者	LUKA 好感度达到 MAX
银杯	KAITO 爱好者	KAITO 好感度达到 MAX
银杯	MEIKO 爱好者	MEIKO 好感度达到 MAX
银杯	水晶的私语	5 个区域均获得 5 个水晶
银杯	水晶的眨眼	5 个区域均获得 6 个水晶
银杯	100 万歌唱能源	累积获得 100 万的歌唱能源
银杯	中级玩家	自由模式中全曲目 Normal 难度通关
银杯	影像导演	自由模式中的鉴赏演唱会，观看完所有曲目
铜杯	欢迎来到 DIVA！	SUB →设置中完成教学模式
铜杯	第一次的特别演唱会	在“事件任务”中完成第一次特别演唱会(SPECIAL 标记)
铜杯	水晶的一瞬光芒	5 个区域均获得 1 个水晶
铜杯	水晶的闪烁光芒	5 个区域均获得 2 个水晶(每个区域累积歌唱能源达到 90 万)
铜杯	水晶的摇曳光芒	5 个区域均获得 3 个水晶(每个区域累积歌唱能源达到 110 万)
铜杯	水晶的悸动光芒	5 个区域均获得 4 个水晶(每个区域累积歌唱能源达到 120 万)
铜杯	喜欢任务	在“MAIN”的“事件任务”中，完成 10 个任务后解锁
铜杯	挑战者	在自由模式中的任意曲目中，同时装备三种挑战道具并过关
铜杯	伙伴就是你	在“MAIN”的“后台准备”，更换服装模组累积十次，每更换一次都要退到主界面才算
铜杯	摄影师	在“人物照片”中拍照 10 次并退出

难点奖杯

恭喜完成

在主线剧情的第二阶段，将五个地区的歌唱能源都累积到 900000(均取得了两颗水晶)后，解锁事件任务“挑战！超高难度组曲！”，完成 Easy 或者 Normal 难度后通关，看完 Staff 表即可。

水晶的辉芒

五个区域都获得 7 个水晶，也就是每个区域的歌唱能源都累积到 150 万，不停的刷刷刷即可。尽量装备区域对应元素的服装和饰品，获得较高的加成效果，并通过连击奖励，一定时间自动提升歌唱能源计量等服装技能，来达到快速积累的效果。

事件大师

比较考验技巧的一个奖杯，要求玩家完成游戏中所有种类的事件，具体可在相簿中查阅。

1、剧情事件：需要每个区域都取得 7 颗水晶。

2、任务事件：完成所有的事件任务且取得其中所有的服装报酬。

3、好感度事件：每名角色的好感度都达到 10 级。

4、庆祝事件：前两个庆祝事件为全服装收集和区域任务中每首歌曲的特殊挑战均通过(获得银色 clear 即可)，剩下 6 个则是分别在角色生日当天送出生日蛋糕。如果觉得特殊挑战难度太高的话，可以穿上带有去除特殊效果技能的服装，会简单不少。

5、礼物事件：主动向游戏中的角色送各种各样的礼物便能触发。

插图大师

收集 33 张插图，前 2 张只要将剧情通过一遍即可获得，第 3 张完成事件任务“挑战！超高难度组曲！”后获得。其余 30 张要在区域任务中完成所有曲目 Hard 或以上难度便全部解锁。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

特快专递

初音未来 歌姬计划X

DEAD OR ALIVE XTREME 3 Fortune

双模式介绍

本作有岛主模式和女孩模式两种模式，这两种模式是同时进行的，经济系统分开来算，买东西时千万要看清楚了是哪种模式再去下单(特别是买泳衣的时候)。无论是哪种模式，钱币的上限都是150万。超过150万将不会继续增加，所以看到喜欢的泳装还是能买就买吧。

欢迎来到新札克岛，这是只属于你一个人的天堂。代理岛主的日常是否令各位满意呢？虽然本作与其说是款游戏，倒不如说是个互动写真集来得更贴切，但有这么多妹子相伴，再枯燥的日子也能变得充实满足起来了！一起来努力进修岛主等级，让妹子们流连忘返吧！

文 八重樱　美编 心の永恒

死或生 极限沙滩排球3	Koei Tecmo	动作
多机种 DEAD OR ALIVE Xtreme 3		中文版
2016年3月24日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4：499港币、PSV：358港币		

岛主模式

●升级岛主模式和获得金钱有三个途径

1. 完成任务。每天都会有新的任务出现，只要完成就可以获得经验值和一定量的金钱。

2. 每周目通关后会根据妹子的满足度结算经验值和奖金。

3. 在赌场赌博(只能获得金钱，无法入手经验)。

本作的任务种类非常之多，从完成各种小游戏，到赠送礼物，再到观赏休闲时的女孩等等，应有尽有。建议玩家尽量选择效率较高的任务来做，最推荐完成的任务就是送礼物(包括泳装、食物、饮料)，取得的经验值非常多而且很容易完成。食物以外的其他道具都可以提前买好包装起来，食品由于保质期很短(半天到一天)，所以还是现买现送比较好。各种简单的小游戏任务也推荐完成。



不推荐的任务有“完美获胜”(或类似)，这类任务要求玩家一次也不能输，要求太高不太划算；还有就是赌场的一些任务，比如玩10次扑克、玩黑杰克时需以黑杰克状态取胜等等，这些都太占用时间了，也应放弃掉。如要放弃任务，可在酒店选择岛主模式，或是在POOLSIDE选择岛主模式。

由于完成任务不仅仅关系到岛主的等级提升，而且还会影响到妹子们的满足度，所以还是应尽可能地采用高效率的完成法，毕竟如果14天结束时妹子的满足度没有达到100的话，是拿不到S+评价的。

至于金钱方面，岛主大人是非常缺钱的，任务给的钱很有限，而泳衣又贵得要死，所以普通商店中的泳衣尽量还是用妹子的钱去买，岛主的钱专门用来完成任务或是购买只在岛主商店中才会出现的商品。如果玩家不嫌麻烦的话，也可以试试在赌场玩转盘赚钱：首先需要备份一下存档(因为本作在下注后会自动保存，所以没办法像“《如龙》系列”那样用SL大法)，进入赌场选择转盘游戏，将倍率提升至100，然后快速将最左边1～12这些数字全部压满筹码(每一个位置都要压满，压的过程中要一直按住○键，用方向键移动格子)，顺利的话就可大赚一笔了。没中的话就替换存档重来吧……

女孩模式

女孩模式下有效赚钱途径就是玩沙滩排球和玩攀岩这两种。金钱和已入手的道具是可以继承到下一周目的。

关于商店

●本作有三种商店

1.SPORTS SHOP：贩售泳装和排球，岛主和女孩都可以购买。每个周目下，各式泳装都只有一件库存，也就是说只能买一次。每完成一项活动（比如攀岩一次或打一次排球），商店内的商品就会刷新。

2.ZACK OF ALL TRADES：贩售饮料、食物和各种杂货，岛主和女孩都可以购买。这些商品不限购买数量，同样每完成一项活动，商店内的商品就会刷新。如果你想要送女孩喜欢的物品的话，在商店中看到时千万不要错过，赶紧买下来。

3. 岛主商店：只能在酒店或是POOLSIDE的岛主模式下才可进入，只有岛主才可以购买。

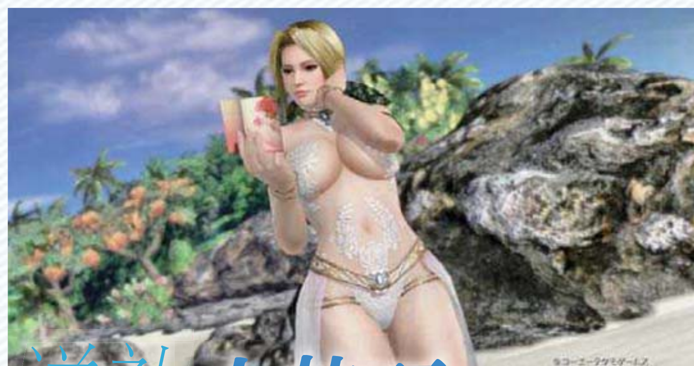
满足度

简单来说，只要女孩的满足度达成100，就可以进入GOOD ENDING，看到女孩的结局写真。

提升满足度主要有2个途径，一是玩各种休闲游戏，像沙滩排球、跳方块、沙滩抢旗还有攀岩都可以提升满足度，但仅靠玩小游戏是很难在14天内将满足度升满的。所以关键还是应抽空送礼物，比如回到酒店时可以以岛主身分给妹子送一次礼物，白天时假如商店中出现了妹子喜欢的商品，也应赶紧买下送出。只要送的是妹子喜欢的东西，即便她不收，满足度也会提升。

每个妹子都有专属于她自己的7个任务，这些任务是随角色满足度的提升而逐步开启的。满足度在游戏中没有明确的数值体现，玩家可以根据角色头像周围的粉色光圈来做大概的判断，满足度越高，粉色光圈的面积越大。

最后要强调的一点是，如果不确定妹子喜欢哪款泳衣的话，就尽量选择她喜欢的颜色，千万不要去买特别暴露的款式。基本所有女孩对于暴露款式的泳衣都是"超讨厌"的，好感度不够的情况下送出去只会降低满足度。另外，如果妹子收下了你送的泳衣，那么她就会当着你的面更换，但你必须是闭眼状态。一旦中途睁眼，你不但什么福利都看不到，而且妹子的满足度还会大幅下降。千万不要作死。



送礼小技巧

岛主给妹子送礼物可提升满足度，妹子给妹子送礼物可提升好感度（所以其实满足度和好感度是一码事……）。

满足度和好感度低的话，对方很有可能会拒收礼物，但是只要送的礼物是对方喜欢的东西，那么就算拒收，满足度和好感度也是会提升的。被拒收的礼物如果要再次送出的话，需要去商店重新包装，包装费用为该礼物购买价格的1/2。

想要让对方接受自己送出的礼物，首先礼物要是对方喜欢的类型，其次包装也要选择对方喜欢的颜色。假如满足度和好感度还不算高的话，建议先从便宜的礼物送起，这样就算被拒收，重新包装也不至于亏太多。一上来就送一百万的泳衣结果被拒收的话可是很凄惨的……满足度和好感度提升上去之后，即便对方不喜欢这份礼物也会碍于情面收下。

女孩模式下送其他妹子礼物，会有三种反馈，直接拒收、收下但不拆开、当场拆开。送礼的主要目的就是让其他女孩可以穿上当前女孩专属的泳装。举例来说，海莲娜的性感泳装非常多，如果你想让其他女孩也获得这些性感泳装的话，就只能让海莲娜把它送出去。成功送出之后，就可以在对方的衣柜里找到这件泳装了。



防晒与日烧

日烧系统也算是《DOAX》系列"的一大特色了，通过穿着不同的泳装制造出性感的晒痕，可以让妹子更添姿色。但如果你不希望妹子晒黑的话，可以在SPORTS SHOP购买防晒霜，一瓶防晒霜只能管用两个时段，比如你一早上就购买了防晒霜的话，到黄昏时就会失效。防晒霜可由岛主购买后赠予妹子，也可以让妹子自己购买，没啥大区别。

相反，如果你故意想让妹子晒黑的话，商店中也有专门的晒黑乳液可供选择。至于连续使用14天能晒到多黑，有此等特殊爱好的读者请自行尝试……

岛主天堂

岛主等级达到LV30后可开启岛主天堂中的"事件天堂"，玩家可在此编辑已触发的事件。

岛主等级达到LV50后可开启岛主天堂中的"写真天堂"，玩家可在此定制时间、发型、晒痕、泳装等细节，进行拍照。

休闲游戏玩法介绍

沙滩排球	
按键操作	作用
L	移动当前角色
R	移动拍档角色
↓+×	下手发球
×（抛球）→×（击球）	普通发球
↑+×（抛球）→×（击球）	跳跃发球
○	接球、假动作
□	二传
×	扣球、拦网

TIPS 中文版翻译上存在不少问题，例如道具名称不统一（冰咖啡和艾斯咖啡其实是一个东西）、任务描述和任务名称不匹配等等。前者影响不大，后者遇到时应以任务名称为准。

既然本作名叫《沙滩排球》，自然是不能没有经典的沙滩排球游戏啦。在本作的几款小游戏中，沙滩排球也是有一定难度且需要一定技巧的，新手刚接触这个游戏时不免都会因为掌握不好时机而惨败。而由于沙滩排球是赚钱最快的途径(视难度而定，一般可入手15万至40万)，想要给妹子们献上美美的泳装，还是得靠打排球赚钱啊。下面就简单讲解一下这个游戏的基础技巧。

首先来说发球。发球有三种方式：

1. 下手发球是必定会成功的，但是威力低，对手接球后很容易形成强有力的反击，不太推荐使用。

2. 普通发球的威力比下手发球要高一些，但有一定低概率会失败。

3. 跳跃发球威力最大，如能成功，对手接球会比较困难，难以形成有效反攻，可为我方接下来的进攻形成有利局面，但跳跃发球的击球时机较难把握，按早按晚都是不过网白白送分。跳跃发球时，将球抛出后，角色在空中会有一个短暂的滞空时间，此时排球会下落，即将落到手边时按×就可实现有效发球，如果时机恰到好处还会有类似"冲击波"的效果出现，会有额外的10000点加分。

成功发球后适当往场地中间移动，但不要紧贴球网。接下来对手很有可能会发动扣杀，距离球网一段距离才能接住。保险起见的话我方两位妹子可以一前一后站位，扩大防守范围。

如果玩家控制的妹子是第一个接到球的人，那么将球传给队友后就需要适度往球网方向移动，但无需紧贴球网。因为队友再次将球回传时，玩家的妹子就会主动前跳扣杀，此时配合按下×键即可。虽然站在球网跟前也可以扣杀，但威力不如前者。如果玩家站位靠后的话，扣杀不过网的几率会非常大。此外，假如在接球前，对手已经做出了拦网的动作，那么玩家需改按○键用假动作来欺骗对手(直接×键扣杀会被拦网)。特别是对手都是个子很高的角色时(例如海莲娜)，假动作就更有必要了。

如果队友是第一个接到球的人，那么玩家就需要根据队友的情况使用相应的技能，比如队友在接球后已倒地，那么就应按○键将球回传给对手；如果队友的站位很好，那么就可以按□键二传让队友扣杀。

至于拦网这个技能，我个人感觉并不是太实用，对玩家控制的角色身高、所站位置以及时机都有较高的要求。玩家在使用海莲娜时可以多用用拦网，使用玛莉时还是别费这个功夫了……

打比赛时尽量还是选择NORMAL以下难度的对手，HARD的对手很难取胜，即便能够取胜，花费的时间也相当长，有些得不偿失。另外队友AI比较傻，很多情况下对手将球打来时她都还在原地发呆呢，所以不要太指望她，还是自己多动动吧＝＝|||||



攀岩

按下提示的按键就可以往上攀爬，只要正确按下按键就可短暂加速一段时间，并且会有额外加分。按错的话角色也不会掉下，但会损失时间。这个游戏没有竞赛环节，难度也不高，一般攀爬一次仅需50秒左右，可得金钱约在10万左右，是仅次于沙滩排球的赚钱方法。

沙滩抢旗

按键操作	作用
×	开始
连按×	奔跑
○	抢旗

听到"GO"后立刻连打×键快跑，临近终点时再按○键抢旗即可。在"GO"出现前开跑的话判定失败。



游泳池跳方块

按键操作	作用
△○×□(短按)	小跳跃
△○×□(长按)	大跳跃

这个游戏分为自己玩和竞赛两种模式。自己玩的时候，需要成功抵达终点两次才算赢。竞赛模式下只用比一次。如果只是单纯追求速度的话，并不需要按照方块上的标记去按按键，只要按对了大跳跃和小跳跃抵达终点即可。但如果能按对方块上的标记，就会有额外的加分。

顶屁屁

按键操作	作用
○	弱攻击
←	闪避
←+○	强攻击
↑↓	侧身移步

弱攻击只有面对简单难度的对手时才有明显效果，普通以上难度下，还是应找准时间使用强攻击更能起效。

拔河

按键操作	作用
←	拉扯绳子
→	放开绳子(假动作)
×	从失衡状态回正

简单难度下可以不停地往回拉绳子，基本就能获胜。普通和困难难度下开场对手就有很大可能会放假动作，因此我方可以暂时保持不动待其假动作做完再猛地拉动绳子，成功率会很高。

女孩们的喜好

玛莉·萝丝



玛莉·萝丝	
最喜欢	大河小说《无限银河》
喜欢的泳装	俄罗斯蓝猫
	缅因猫
	沙特尔猫
	暹罗猫
	威尔斯猫
喜欢的排球	蓝色排球
喜欢的饮品	热带果汁
喜欢的食品	公主蛋糕
	芝士蛋糕
	高丽菜
	螃蟹
	披萨
喜欢的东西	手提篮子
	蓝色风铃
	橘色浇水器
	油灯
	绘图集
	浅蓝飞盘
	黑色遥控车
	天蓝遥控车
	蓝色遥控飞机
喜欢的乐器	口琴



穗香



TIPS
PS4版和PSV版分别取得9次S+评价后，可分别解锁"幸运泳装"和"维纳斯泳装"。
PSV版解锁"维纳斯泳装"后无需购买，通过同步记录的方法，可在PS4版的岛主商店内购买到。



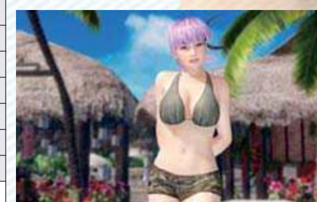
穗香	
最喜欢	黄色遥控飞机
喜欢的泳装	柠檬草
	香芹
	白豆蔻
	茴香
	牛至
喜欢的排球	—
喜欢的饮品	柠檬苏打
喜欢的食品	鲜奶油泡芙
	甜甜圈
	多汁洮子
	西红柿
	炸鸡
	炸薯条
	披萨
	冰淇淋
喜欢的东西	粉红包包
	红色风铃
	粉红风车
	天蓝遥控车
	笔记本电脑
喜欢的乐器	电吉他



霞	
最喜欢	小霞的钱币
喜欢的泳装	百合
	郁金香
	山茶花
	铃兰
	天竺葵
	番红花
	杜鹃花
	龙胆
	蓟花
喜欢的排球	—
喜欢的饮品	昂列冰咖啡
喜欢的食品	草莓千层酥
	大草莓
	寿司
喜欢的东西	蓝色风铃
	白色浇水器
	四叶酢浆草
	报纸
	百科全书
	大河小说《青色小鸟》
	绘图集
	夕红飞盘
	红色风车
	天文望远镜
喜欢的乐器	直笛



绫音	
最喜欢	剧院用望远镜
喜欢的泳装	蒂妲尼亚
	德利雅德
	猫妖
	鸟灵
	艾瑞尔
喜欢的排球	紫色排球
喜欢的饮品	冰淇淋苏打
喜欢的食品	糖蜜栗子
	香甜葡萄
	西红柿
	螃蟹
	寿司
喜欢的东西	时尚篮子
	花边阳伞
	紫色风车
	放大镜
	传说中的圣甲虫
	乐谱集
	大河小说《宇宙星桥》
	七彩飞盘
	蓝色遥控飞机
喜欢的乐器	陶笛





瞳	
最喜欢	时尚篮子
喜欢的泳装	御夫
	天蝎
	北冕
喜欢的排球	蓝色排球
喜欢的饮品	冰淇淋苏打
	柳橙汁
喜欢的食品	巧克力
	冰淇淋
	萨赫蛋糕
	香甜柑橘
	高丽菜
喜欢的东西	布制包包
	红色风车
	放大镜
	白色浇水器
	抒情诗集
	大河小说《无限银河》
	大河小说《宇宙星桥》
	烤箱
喜欢的乐器	小提琴



红叶	
最喜欢	百科全书
喜欢的泳装	拂晓
	满月
	浦风
	朝雾
	不知火
喜欢的排球	红色排球
喜欢的饮品	昂烈冰咖啡
喜欢的食品	羊羹
	现采香蕉
	大菠萝
	寿司
喜欢的东西	布制包包
	红色风铃
	紫色风车
	小霞的钱币
	传说中的圣甲虫
	报纸
	抒情诗集
	大河小说《青色小鸟》
	七彩飞盘
	烤箱
喜欢的乐器	银色小号

TIPS 岛主等级LV60解锁召唤上升气流的金团扇（PS4版）和银团扇（PSV版）。LV80解锁可以暂停时间的秒表，令拍照更加容易。LV100解锁金排球，作用不明。

女天狗



女天狗	
最喜欢	水晶
喜欢的泳装	高雄山
	富士山
	穗高山
	石狩山
	雾岛山
	鞍马山
喜欢的排球	—
喜欢的饮品	冰咖啡
喜欢的食品	巧克力
	甜馅馒头
	炸薯条
	朱红苹果
喜欢的东西	飞镖
	油灯
	天文望远镜
	孔雀扇
	天狗扇子
	天狗面具
	四叶酢浆草
	大河小说《碧海辉煌》
	浅蓝飞盘
	黑色遥控车
喜欢的乐器	金色小号

心



心	
最喜欢	茶道组
喜欢的泳装	无花果
	桃驳李
	凤梨
	樱桃
喜欢的排球	荧光橘排球
喜欢的饮品	椰子汁
喜欢的食品	红豆冰
	圆形西瓜
	炸鸡
喜欢的东西	日式阳伞
	黄色风铃
	粉红风车
	飞镖
	天狗面具
	哞哞牛
	红色浇水器
	观叶植物
	乐谱集
	大河小说《无限银河》
	笔记本电脑
喜欢的乐器	手鼓

海莲娜



海莲娜	
最喜欢	花边阳伞
喜欢的泳装	布朗克斯
	锈铁钉
	香榭丽舍
	尼古拉斯加
	蚱蜢
喜欢的排球	白色排球
喜欢的饮品	冰红茶
喜欢的食品	奶酪
	高级哈密瓜
喜欢的东西	手提篮子
	黄色风铃
	剧院用望远镜
	红色浇水器
	孔雀扇
	天狗扇子
	恋爱小说
	大河小说《碧海辉煌》
	夕红飞盘
	天蓝遥控车
	哑铃
	老旧怀表
喜欢的乐器	竖琴

钢管舞

要让妹子跳钢管舞，需要送她票券，票券要在岛主商店中购买，一共4张，分别是70万、80万、90万和100万。票券出现在商店中的前置条件是玩家在“岛主模式”下于赌场内下注超过一定金额。超过10万解锁第一张券，超过1000万解锁第四张券。最快速达到目标金额的方法是玩轮盘，把赌注压在除数字之外的全部格子上，这样只要开出的是1～36中的数字，就不会赔钱，而且下注的金额也累积上去了。但如果转出了0或00就要亏了，所以最好还是提前保存个存档。

另外这个票券，妹子愿意接下的概率非常低，即便是收下了也会大幅降低满足度，怎么说呢，这大概就是冲动的代价吧……

奖杯一览

本作没有什么全道具收集类的奖杯，总体来说白金难度很低，基本耗够了时间就可以白。白金所需时间大约为50小时。

奖杯	名称	描述
白金	DOAX3大师	获得全部奖杯。
铜杯	霞的回忆	选择霞，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	霞的收藏	霞入手20款泳装。
银杯	霞的顶级假期	观看到霞的结局写真。
铜杯	红叶的回忆	选择红叶，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	红叶的收藏	红叶入手20款泳装。
银杯	红叶的顶级假期	观看到红叶的结局写真。
铜杯	瞳的回忆	选择瞳，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	瞳的收藏	瞳入手20款泳装。
银杯	瞳的顶级假期	观看到瞳的结局写真。
铜杯	海莲娜的回忆	选择海莲娜，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	海莲娜的收藏	海莲娜入手20款泳装。
银杯	海莲娜的顶级假期	观看到海莲娜的结局写真。
铜杯	玛莉的回忆	选择玛莉，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	玛莉的收藏	玛莉入手20款泳装。
银杯	玛莉的顶级假期	观看到玛莉的结局写真。
铜杯	穗香的回忆	选择穗香，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	穗香的收藏	穗香入手20款泳装。
银杯	穗香的顶级假期	观看到穗香的结局写真。
铜杯	女天狗的回忆	选择女天狗，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	女天狗的收藏	女天狗入手20款泳装。
银杯	女天狗的顶级假期	观看到女天狗的结局写真。
铜杯	心的回忆	选择心，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	心的收藏	心入手20款泳装。
银杯	心的顶级假期	观看到心的结局写真。
铜杯	绫音的回忆	选择绫音，游玩假期模式至最后一天。
铜杯	绫音的收藏	绫音入手20款泳装。
银杯	绫音的顶级假期	观看到绫音的结局写真。
铜杯	欢迎来到本人的岛	招待任意女孩来新札克岛。
银杯	你真猛啊！	以S级评价以上完成假期模式。
铜杯	一起玩吧	成功邀请女孩组成搭档10次。
铜杯	请收下	操作女孩成功赠送其他女孩礼物10次。
铜杯	开放的感觉！	观赏10种女孩的写真。
铜杯	换个造型	变更女孩的发型。
铜杯	赌徒	在赌场赚取10000札克币。
铜杯	任君挑选	在岛主商店中购物。
铜杯	可以照一张吗？	在岛主模式中拍摄女孩的照片。
铜杯	喜欢吗？	在岛主模式下成功赠送10次礼物。
铜杯	不准看！	在岛主模式中触发女孩的更衣事件。
铜杯	岛主的心得	完成教学导览任务。
铜杯	初学者毕业	岛主等级达到10。
银杯	大家的岛主	岛主等级达到30。
铜杯	泳池跳方块大师	在泳池跳方块游戏中获得10胜。
铜杯	顶屁屁大师	在顶屁屁游戏中获得10胜。
铜杯	拔河大师	在拔河中获得10胜。
铜杯	沙滩排球大师	在沙滩排球中获得10胜。
铜杯	沙滩抢旗大师	在沙滩抢旗中获得10胜。
铜杯	攀岩大师	在攀岩中抵达目的地10次。
铜杯	随时随地置身天堂！	播放写真天堂的内容。
铜杯	重温那份回忆……	播放事件天堂的内容。

《口袋铁拳》作为一款格斗游戏，在简化操作的同时，又融合了 3D 格斗和 2D 格斗的玩法。三种格斗攻击的互相克制，让格斗游戏新人也能体验到这种游戏实质之中的“战略”精髓。喜爱宝可梦或者想尝试格斗游戏的玩家，相信都会在本作中找到惊喜。

口袋铁拳	Nintendo	格斗
Wii U ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT		日版
2016年3月18日	本地1~2人、局域网2人、在线2人	对应年龄：全年龄
售价为：6800日元		

初级讲座

基本操作

《口袋铁拳》支持五种手柄：Wii U 的 GamePad、PRO 手柄，Wii 的遥控器、经典手柄 PRO，以及本作专用的 Hori 手柄。本文描述以 GamePad 按键为准。

按键	作用	基本特点
十字键/左摇杆	移动、跳步（连按）	跳步可以回避追尾型射击
Y键	弱攻击	威力低动作快，克制抓击
X键	强攻击	动作慢威力高，克制抓击
A键	精灵技能	各精灵专属的技能
B键	跳跃	可发动空中攻击
L键	发动援护	借助援护的特殊效果，也是连招的一环
R键	防御	抵挡普通攻击
Y+B键	抓击	克制挡击和防御
X+A键	挡击	克制普通攻击
L+R键	发动共鸣爆裂/共鸣状态下发动必杀	–
+/Start键	暂停菜单	–
ZL/ZR键	在自由练习模式复位	–

模式说明

1. 联盟赛：本作的故事模式，在连续的对战后开启并挑战锦标赛，不断提高自己的排名，中途会有黑暗超梦乱入，直到联盟制霸。在联盟赛胜出时可以解锁新的主力精灵、支援精灵、场地、应援技能和服饰等游戏内容。此外，在这里也可以和随机的 NPC 自由对战。

2. 小镇：战绩、人物设定、精灵设定和能力点数分配、NPC 妮雅的设定（支援技能和语音频率），以及游戏选项。

3. 单人：基本的电脑对战，以及会在场地出现增减益道具的特殊对战模式。

4. 练习：基本教学模式、自由练习（按 Select 键调节电脑的行动）、练习各种招式以及连招训练。

5. 网战：在线排名对战模式。

6. 本地：在一台主机使用两个手柄，或者两台主机进行本地对战。

7.amiibo：暗黑超梦 amiibo 只能临时使用，需要每次读取。其他 amiibo 可以每日读取一次，获得游戏币和服饰。



对战画面



1. 提示信息：在战斗中会有语音提醒玩家各种对策，比如共鸣的时机。
2. 战斗剩余时间
3. 援护槽：蓄满后可以发动援护
4. 共鸣槽：蓄满后可以发动共鸣
5. 体力槽
6. 回合数
7. 对手情报
8. 当前的阶段（Phase）

阶段切换

当特定的攻击命中时会在两种阶段轮流切换，视角、操作和能够使用的招式都会产生变化。阶段切换的时候，共鸣槽将大幅增加。

●场地阶段（FP）

战斗开始时，以 3D 的操控方式进行，即 Field Phase/FP。3D 的视点以对手为中心，可以前后左右地移动。

在这个阶段时，主要是以远距离的攻击牵制对手。新手推荐使用←/→+Y 一边左右移动，一边进行攻击。接近对方时就使用挡击。

●决斗阶段（DP）

战斗中途，特定的攻击命中时就会切换到 2D 视角的决斗阶段，即 Duel Phase/DP。而 DP 积累的伤害达到一定程度，也会切换到 FP。

决斗阶段下，有许多攻击手段可以造成比场地阶段更高的伤害，还有迎击（↑+攻击）和伏击（↓+攻击）两种新的攻击手段。迎击威力较大，专门对空，而且容易造成对手倒地；伏击出招速度快，攻击距离较长。



攻击类型

本作的攻击类型有三种：即“普通攻击”、“抓击（つかみ）”和“挡击（ブロック）”。通过攻击的特效，可以简单地将三者对应起来。另外，在暂停菜单的出招表中，也以红蓝绿色的图标显示了攻击招式的类型。

・**普通攻击（Normal/N）**：红色图标，出招时不会发光

・**抓击（Tukami/T）**：绿色图标，出招时发绿色光

・**挡击（Block/B）**：蓝色图标，出招时发蓝色光

这三种攻击依次克制，就像猜拳一样（红＞绿，绿＞蓝，蓝＞红），胜出的一方有防护盾一样的特效。成功克制的时候产生的暴击（Critical Hit）效果，可以造成比一般的情况更大的伤害值，并且积蓄共鸣槽。另外，有一部分连击也要以暴击起手。

X/Y 键的招式对应了普通攻击。Y+B 键对应抓击，X+A 键对应挡击。要注意的是，A 键发动的专属“精灵技能”比较特殊，这些招式涵盖了三种攻击类型。所以不同的精灵、不同的阶段、不同的按键组合，都需要逐个区分其攻击类型，找出应对方式。

当玩家能够判断对手的攻击类型，准确地以相应的攻击来对付，就算是上手《口袋铁拳》了。

中级进阶

关于普通攻击



弱攻击（Y键）

弱攻击在对手进入共鸣状态时无法造成硬直。

在 FP 时，弱攻击为“射击”，配合方向键派生不同的射击招式。长按可以蓄力，增加攻击飞弹数量。

在 DP 时，所有精灵的↑+Y 弱攻击都可以反制对手的空中攻击（部分属于挡击的空中招式除外）。

强攻击（X键）

强攻击在对手进入共鸣状态时也能造成硬直。

在 FP 时，强攻击为“追尾格斗”，精灵会自动跑到对手跟前。通过防御或者跳跃，可以取消这种自动追尾。

在 DP 时，所有精灵的↑+X 强攻击都必定可以反击对手的抓击而不产生相杀硬直，是普通攻击中的一个实用技巧。



精灵技能（A键）

精灵技能除了上述的攻击类型方面的特点之外，也要根据具体招式才能区分出强弱攻击。部分精灵技能只能在 DP 使出。一些精灵技能还会造成特殊的技能效果，比如改变攻击方向、夺取对方的共鸣、附加增减益等。

关于挡击

精灵的大多数攻击都是普通攻击，利用挡击可以抵挡普通攻击并造成较大的伤害。当对手也用挡击相冲时，就只有防御的效果，而且它惟一的弱点是抓击，但抓击要求近距离才能有效克制挡击。所以，对于刚接触本作的玩家，推荐首先掌握以挡击来充当防御的用法。

蓄力挡击：长按X+A键可以使出蓄力挡击。蓄力的时间内会保持防御的状态，从而持续抵挡更多的普通攻击次数。蓄力挡击到最后还有“贯通”的属性，可以破除对方挡击中的防御效果。

取消蓄力接跳步：连按方向键（其中FP包括四个方向，对手的方向则是冲刺）的普通跳步，可以在FP很好地对付追尾射击。而在蓄力挡击的蓄力过程中不松开按键，通过方向键+R键，就可以取消蓄力并使出跳步，从而在防御状态下快速躲避，或者缩短距离。



关于抓击

抓击类似于俗称的投技，但跟其他格斗游戏不太一样的是，本作的抓击会接续华丽的多段攻击。抓击可以克制使用防御和挡击的对手，但是需要在较近的距离才能命中。

贯通/破防



“Block贯通”指的是用抓击之外的方式来突破挡击防御的招式属性，这里简称为贯通。蓄力攻击都有着贯通属性，比如最大蓄力的挡击本身就具有贯通效果。一些组合按键使出的招式也能够贯通。

普通防御时也会被削掉一点HP，但这部分的伤害不会致死。而破防指的就是持续防御的时候，承受了过量的攻击，导致防御被打破（盾牌特效变成红色）。被破防的时候，共鸣槽将随之减少。有破防属性的招式，往往也具有贯通属性。



确反

所谓确反，就是在对手被防御或者攻击后的硬直时间内命中对手。出手快的招式更容易确反，成功时画面左方提示硬直Hit（自由模式下）。

共鸣爆裂



积蓄共鸣槽的方式有：1. 攻击命中 2. 防御对手的普通攻击 3. 我方引发阶段切换 4. 在FP回收场地上的共鸣能量 5. 特定招式的效果。其中，阶段切换能够积蓄比较多的共鸣槽。不同的精灵，在共鸣的积蓄速度上会有差异。

共鸣槽蓄满之后发动共鸣爆裂，可以在一段时间内获得有利的效果（体力回复、硬直减少和精灵专属的强化效果），而且可以使出一次必杀技（L+R键）。双方都有必杀技机会的时候，可以“后发制人”。

异常状态

通过援护精灵和招式的特殊效果，可以附加各种增减益异常状态。

- 攻击力上升/下降
- 防御力上升/下降
- 移动速度上升/下降
- 共鸣爆裂强化/弱化
- 全攻击暴击/暴击无效

能力等级

在精灵升级的时候，可以分配四种能力点数。

攻击：攻击力上升，提高伤害。

防御：防御力上升，减少伤害。

共鸣：增加共鸣爆裂的持续时间，以及共鸣状态下的攻击力和防御力上升量。

战略：缩短援护槽的冷却时间，强化援护精灵的效果。在取得场地的共鸣能量时，共鸣槽的上升量也会增加。

支援

本作的支援有两种，一种是援护精灵，另一种是NPC妮雅的应援，前者在回合结束的时候选择，后者自行发动。

援护精灵通过积蓄援护槽来发动（L键）。不同的援护精灵，有着不同的援护槽积攒速度。妮雅的支援技能在小镇界面可以更换。



本文对应游戏版本为：1.03
通关时间：10小时左右

PIXELJUNK nom nom GALAXY



《浓浓宇宙汤》(Nom Nom Galaxy)是由Q-Games制作的“《像素垃圾(PixelJunk)》系列”新作,《像素垃圾》系列”系列一直以其独特的像素风以及新奇的理念吸引着玩家的注意，本作完美继承了前几作的风格，在游戏中玩家是一个宇宙浓汤公司的机器员工，通过到各个星球去收集原料并制作成汤罐再用火箭送给其它星球的居民，赢得市场占有率，让自己的公司称霸宇宙浓汤市场。除了收集素材要面对宇宙生物外,其他公司也会争夺市场占有率,还会派人来攻击我方基地,玩家可以运用各种方式化险为夷。浓浓宇宙汤融合了动作、沙箱、建造、塔防和模拟经营，多种多样的要素结合在一起，为玩家带来崭新的游戏体验。本作为PS+会员港服、日服、欧美服2016年2月的免费游戏。

文 硰人之剑 编 秋沙雨 美编 小瑟

浓浓宇宙汤	Q-Games	模拟经营
PS4 Nom Nom Galaxy		美版
2015年5月11日	本地1~2人、线上1~4人	对应年龄：全年龄
售价为77港币		



操作介绍

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	使用武器1，默认为电锯
方向键上/方向键下	攀爬楼梯
方向键左	种植持有的作物
方向键右	吃掉持有的作物
△键	开启建造菜单/(长按)拆除建筑
○键	捡起作物/(长按)为移动土堆
□键	挥拳攻击，根据输入指令不同产生各种技能
×键	跳跃/长按(火箭飞行)
L1键/R1键	切换武器
L2键	奔跑
R2键	射击
按下触模板	显示Astro pins，可以查看汤谱和成就进度

建造菜单介绍

作为一个以建造和模拟经营为主的游戏,本游戏的建造菜单中有种类繁多的物品,这些物品共有四个类别:Soup、Infrastructure、Shop和Galactic Gum。随着战役模式的推进会解锁新的机器人和建筑物。

Soup

游戏中最重要的制汤系统。想要达成通关条件必须要用到该系统，优先级最高但并不需要造太多。

名称	作用
Soup Machine	制汤机，将两个材料放入后会产出汤罐头，共有两种价位，250资源的制汤机会限定放入的材料，一般选择建筑300资源的万能制汤机。
Soup Rocket	火箭，将制汤机生产的罐头放入火箭后才能运送到宇宙，火箭发射时上空不能有障碍物。制汤机和火箭是游戏中最重要的基础建筑。
Storage Unit	仓库，可以存放6个材料。



Infrastructure

建造基地所需的基础建筑。建造一个优秀的基地可以让玩家事半功倍。

名称	作用
Office	主基地，建造此建筑后才能建别的建筑，产生电力，其他建筑必须与基地联通才能正常使用，耐久为 0 后会导致 GAME OVER。
Strut	梯子，在梯子顶部按方向键↑可以向上展开梯子。
Corridor	通道，有普通、短、超短，T 型、L 型、+ 型六种，可以组合出各种各样的造型来连接建筑物。
Girder	横梁，用于支撑建筑物，悬空建造建筑。
Conveyor Belt	传送带，用于运输材料，中间的拉杆可以控制方向。
Power Generator	发电机，一个建筑群中建筑物的数量过多后会停电，此时需要建筑发电机，并放入电力宝石来供电。正常通关基本不会用到。
Escalator	扶梯，正常通关基本不会用到。



Shop

需要花金币购买的商品。种类五花八门，有些可以代替玩家的工作，有些可以为玩家带来新功能。

名称	作用
Tower	防御塔，用于击退敌人的攻势，共有三种攻击塔和一种干扰塔，可以应对各种类型的敌人。
Warpgate	传送门，一共有三种颜色，玩家可以在两个相同颜色的传送门之间传送，价格昂贵，建议金币充裕后再考虑建造。
Charlie&Charles	运输机器人，可以运送材料和汤罐头，可以大幅减少玩家的工作量，需要大量生产。
Freddy	材料投手，可以将材料向上或向下扔，攻击它可以改变投掷方向。
Travis	汤罐头投手，可以将罐头向上或向下扔，攻击它可以改变投掷方向。
Arthur	士兵机器人，来回移动，遇到敌人就会攻击，但无法攻击 UFO 类敌人。
Jimmy	交警机器人，会让其他机器人无法通过，用于优化路线。
Jack	炸弹人，被攻击几秒后会爆炸，可以炸毁岩石，对开道有奇效。
Ben	机器狗，会捡起地上的植物来种植，可以配合农夫机器人使用。
Clarence	农夫机器人，会自动收割成熟的植物，可以配合机器狗使用。
Vacuum Tank	坦克，用于远距离输送材料，但较为昂贵。
HoverBoard 3000	滑板，移动速度很快。
Hopper EX	弹跳器，需要玩家在落地的瞬间按下 × 才能起跳，操作比较麻烦。
Shotgun	散弹枪，购买后右摇杆变为举枪，R2 为射击，共 45 发子弹。
Yamamura-Masa2	光剑，购买后普通攻击变为挥剑，可以攻击 150 次。



Galactic Gum

在游戏里挖掘土中的磁盘时，到达进度 100% 后会随机获得一种宇宙口香糖（Galactic Gum）。服用宇宙口香糖可以让玩家暂时获得增益效果，共有四种等级，越高级的口香糖持续时间越长：Lite(30 秒)、Fresh(1 分钟)、Extra(3 分钟)、Turbo(5 分钟)。

名称	作用
Iron Fist	拳击伤害变为三倍。
Power Surge	持重物行走变快，可以将物品扔的更远。
Triton Chew	提升游泳速度，在水中可以呼吸。
Gold Rush	击杀敌人可以获得金币。
Medi-Gum	持续恢复体力。
Drop Stop	从高空落下不会有伤害。
Boulder Bash	空手攻击可以破坏岩石。
Hang Time	强化跳跃能力。
Oxy-Breeze	氧气无限。
Flat-Out	提升 25% 的奔跑速度。
Invincibubble	恢复全部体力并进入无敌状态，免疫攻击。



Corporate Conquest 模式攻略



攻关技巧

Corporate Conquest 模式星球众多，场景五花八门，看似繁琐复杂，其实只要掌握技巧后每关都会非常轻松。

第一次进入关卡时先不要急着建基地，先熟悉地形，寻找能够快速过关的方法。快速过关的方法有两种，第一种是寻找怪物巢穴，怪物的巢穴可以无限生出怪物，只要不过早击破巢穴，击杀怪物产出的材料是足够过关的，但大部分关卡中怪物的巢穴深藏在地下，很难在旁边建基地，这时候就需要第二种方法：种植玫瑰花或水草。

玫瑰花和水草成熟速度快，而且成熟后一次可以产出三个材料。找到一个玫瑰后，在一片平整的土地上种植，成熟后产出三个材料，将其中一个种植，剩下两个做汤，如此反复即可过关。水草同理，但种植水草需要在有水的地方。

以上两个方法基本适用 90% 的关卡。如果上述材料都无法找到，那么就要寻找本关数量较多的植物来种植，如玉米或蘑菇，产出两个材料种回一个，或者寻找大树采取树果，虽然效率不如前两者但足以过关。有时屏幕右下角会出现外星人喜欢或讨厌的汤，关注此信息可以进一步提升

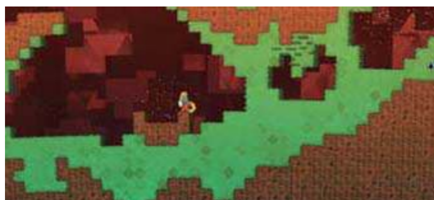
过关速度。

找到材料后就可以在附近建立基地了，首先要通过电锯在土中收集资源，蓝色资源收集到 2000 左右就足够了，需要注意的是土块挖烂了是不可逆的，在挖土前一定要想好。建好基地后在旁边建造 3 到 5 个汤机和火箭，一字排开即可。


▲如图所示，构造非常简单，但足以应付大量关卡。

星球攻略

GSA001/002



教学关卡，根据指示的要求即可过关。002 是一个完整的工厂流程，根据指示做即可，顺便可以熟悉一下各种设施的功能，注意不要破坏工厂的结构。

EGON



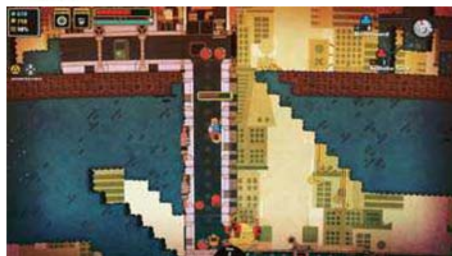
正式开始的第一关，向右走，在一个山丘上有番茄怪的巢穴，首先在旁边的平地上建立基地，然后将山丘挖平并将巢穴与基地处于水平，再在巢穴与基地之间造一个传送带，这样巢穴就会被送到基地旁边，产出的番茄怪也会被送到基地里，将番茄怪击杀后产出的材料足以过关，使用↓＋□可以将怪物吸在身边打，注意不要过早破坏巢穴。

IDDIL



向右下方挖，穿过像树根的岩石后挖回地面。右边有三颗树，树果会缓慢长出；左上方有玉米怪的巢穴，可以建梯子上去。

TYRALL



向右走一点后可以看到一个通向右下的缺口，下面有番茄怪巢穴。在缺口旁建造基地后顺着缺口向巢穴造通道。

ALTERIA



比较麻烦的一关，下方深处有巢穴，可以就地建造基地后建一个笔直向下的通道，通道很长，需要先收集蓝色资源。

重力门锁 A



游戏中共有三道重力门锁，分别需要解锁 12/40/80 个汤谱后才会开门。将材料放入制汤机会生成汤谱，按下暂停后按□可以确认已获得的汤谱。如果数量不够的话可以在任意一关选择进入 S.O.O.P 模式去刷。

BEGREEP



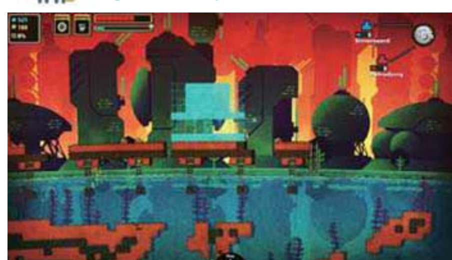
资源丰富的一关，一开始向右上走，爬到石台的 3 层后在上方有一些机器人，紧贴着右边的缺口处建基地，然后服用口香糖用普通攻击击碎挡路的岩石就可以在空中建立一个大工厂。旁边有蓝莓怪巢穴、牛肉和树果，很快就能过关。

DEPATINA



一开始基地就已经建好了，利用两边的土地种植玫瑰和玉米即可迅速过关。

STRAYALE



全是水的星球，拥有丰富的水草资源，先找个平台建好基地，然后直接下水采集水草即可。

ORDSOK



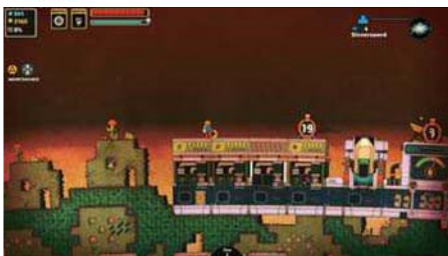
很麻烦的一关，玩家无法建造火箭，只能使用地图上已有的火箭。开始后向左挖，左边有两个距离比较近的火箭，在两个火箭之间建一个基地，再用通道把两个火箭与基地连接起来，之后找片平地种植玫瑰即可。左上方有玉米怪的巢穴可以利用。

QUAPEL



基地在右侧，沿着空洞的土堆向右挖洞，看到蘑菇怪的巢穴后向上挖出地表，之后向右走会看到基地。基地左下方有蘑菇怪巢穴，击杀后会掉落三种蘑菇；也可以种植玫瑰过关。

PEDICEM



基地在右侧非常远的地方，一路走过去氧气会不够，要通过吃食物补充体力。到达基地后种植玫瑰即可。

ZOKHELM



低重力星球，跳得高落下慢。就地种玫瑰即可，右边有大量牛肉可以利用。

ONCROCS



水星球，开始后向左走会看到池塘，里面有水草和草莓鱼巢穴，在上方的平台上建基地后下水采集。

BUKDEN



基地在左边很近的位置，开始处有水草和草莓鱼巢穴，但直接走过去会被石墙挡住，建议刷出Boulder Bash口香糖将石墙打碎，采集会变得非常方便。

GETOI



开启重力门锁B后的第一关，向右走会看到两颗树，下方有番茄怪巢穴，向下挖土时注意荆棘，碰到后会减血。

KAKOI



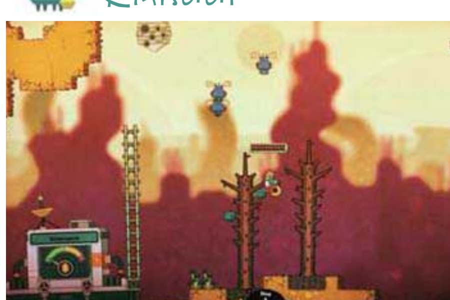
地图非常窄的高山星球，开始后会向下坠落很长的时间，到达地面后建议服用Oxy-Breeze获得氧气无限BUFF，然后一直向上飞至山顶，不然花一天都无法到达。山顶上有蘑菇怪、南瓜怪的巢穴和玫瑰。

FISUNO



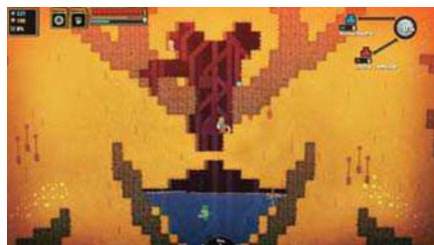
向下挖离开起点，本关有大量的水草和鱼类资源，可以轻松过关。

KABUUF



开始处有两颗树，树上方是蓝莓怪的巢穴，利用这些资源轻松过关。

RYOHO



基地已经盖好了，在起点处利用口香糖击碎下方的石块，下面是菠萝鱼的巢穴，菠萝鱼伤害很高，建议配合无敌口香糖来击杀，在水中长按□可以使出回旋拳击，伤害高且无硬直。

GOTSUDAK



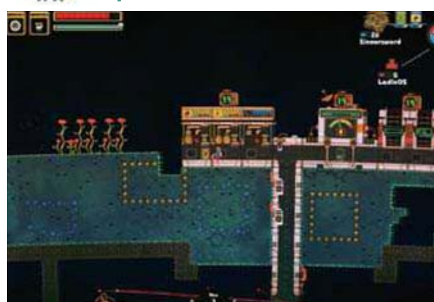
左下方有蓝莓怪巢穴，右边有大量牛肉，配合组成汤罐即可过关。

KIZTO



只能使用已经建好的火箭。开始后向左走可以看到两个在岩石中的火箭发射器，在火箭左边与火箭水平建造基地，用横梁连接基地和火箭来供电，之后种植玫瑰即可过关。

YIJU



在最上方处种植玫瑰即可过关。这个星球中间有一条垂直的通道，通道两边有各种怪物的巢穴，同时植物资源非常齐全，土中还有丰富的磁盘和蓝色资源，敌方企业还不会来攻击我们。本关可以用于解锁成就、刷汤谱、刷口香糖。

SHASANGO



很多平台浮在空中，每隔一段时间会有陨石下落。右下方有蓝莓怪巢穴，在旁边的平台上建立基地收集素材，注意有时下落的陨石会将火箭发射器堵住，要及时清理。

THE OVERLOAD



开启重力门锁 C 后的最终关卡，低重力的水星球，遍地都是水草，简单的采集种植就可以过关，很轻松的最终关卡。

PHENI



直接在开始处种植玫瑰即可，本关有许多怪物女王，可以用于刷成就。

MISHURA

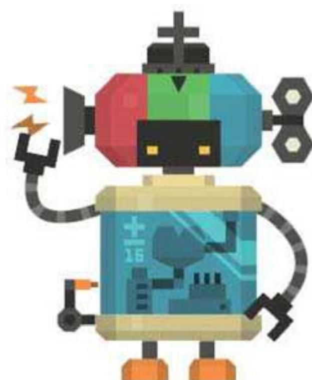


开始后先往下挖再往左挖，看到番茄怪巢穴后向上挖就能来到地表。本关虽然可以种植玫瑰，但成熟速度较慢，建议用地表上的牛肉和地下的番茄怪搭配做汤。

NOZESI



本关无法使用电锯，玩家只能使用普通攻击来挖土和开采资源，长按□可以一次破坏两个土块。开始后向左走有蘑菇怪巢穴，右边有玉米，建议混搭这两种制作汤罐。蘑菇怪被击杀到一定数量后会出现怪物女王，将它击败会破坏巢穴，注意不要击杀女王，停手一段时间后就会变回巢穴。



Galactic Challenges 模式攻略

Galactic Challenges 模式即线上挑战模式，一共有五个挑战，其中四个为单人挑战，一个为双人挑战（需要本地双手柄），每两天更新一次。完成挑战后会获得奖牌，有精英、金、银、铜四种奖牌，奖牌的分数线根据全服排名而定，奖牌在更换挑战时结算，同时会给玩家宇宙口香糖作为报酬。共有四种类型的挑战，分别是：

名称	目标
Race	赛跑，到达终点的时间越短分数越高，有时会要求使用特殊装置。
Combat	杀怪，击杀怪物获得分数，右上角有目标怪物，越早达成目标分数越高并有额外分数加成，连续击杀怪物有加分奖励，最多叠加八次。
Sales	做汤，收集材料制作汤罐并送到宇宙获得分数，右上角有目标汤罐，越早达成目标分数越高并有额外分数加成。
Delivery	运送土豆，收集五个土豆运到油锅里，土豆很烫拿着会持续掉血。

奖杯列表

奖杯总数	32	铜杯	12	银杯	14	金杯	5	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约 30 小时
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需求	2P手柄

奖杯类型	奖杯名称	解锁条件
白金	Master Chef	获得其他所有奖杯
铜杯	Double Eleven	在 11 点 11 分进行游戏
铜杯	Commis Chef	完成教学关卡
铜杯	Primordial Soup	生产并运送一罐汤
铜杯	Soupers eded	第一次击败敌方浓汤公司
铜杯	Dining Al Fresco	吃掉十种不同的材料
铜杯	The Tenderiser	击杀五个巢穴皇后
铜杯	Super Astro Bros！	使用 Hopper EX 击杀一个蘑菇怪
铜杯	It's Time To Cook Soup and Chew Gum	同时吃五个宇宙口香糖
铜杯	Delivery Boy	在其他玩家的游戏中度过五天
银杯	Yes Chef！	在其他玩家的游戏中运送一百罐汤
银杯	Brigade de Cuisine	获得五个本地双人挑战的奖牌
银杯	The Kitchen Of The Future！	在游戏中购买所有种类的机器人
银杯	The Favoured Flavour	制造并运送浓汤“Nutrient Nova”
银杯	Variety Is The Spice Of Life	建造五台使用原料完全不同的制汤机
银杯	You Can't Put A Price On Taste	累计花费超过 100,000 黄金

奖杯类型	奖杯名称	解锁条件
银杯	Would You Like To Supersize That？	建造一座由一百个以上部件组成的工厂
银杯	Food Science	解锁全部可用升级项目
银杯	Sous-chef de Cuisine	解锁五十种汤谱
金杯	Chef de Cuisine	解锁一百种汤谱
银杯	Mobile Catering	在所有类型的挑战中获得奖牌
铜杯	Escuelerie	获得五个挑战奖牌
银杯	Tournant	获得十个挑战奖牌
金杯	Potager	获得二十个挑战奖牌
金杯	Culinary Perfection	在任意挑战中获得一个精英奖牌
铜杯	Basic Hygiene Certificate	解锁十个太空别针
银杯	Advanced Cookery Diploma	解锁四十个太空别针
金杯	Culinary Arts Award	解锁全部太空别针
铜杯	Local Takeaway	开启重力门锁 A
银杯	Country Pub	开启重力门锁 B
银杯	A Quaint Little Bistro	开启重力门锁 C
金杯	The Great Business Soup Off	在 Corporate Conquest 模式中的全部关卡获得胜利



难点奖杯解析

SUPER ASTRO BROS！

Hopper EX 是弹跳装置，购买 Hopper EX 并乘坐此装置，找到一个蘑菇怪后跳到它头上会造成伤害，击杀后获得奖杯，梗出自《超级马里奥》。

YES CHEF！

在线上游戏进入其他玩家的房间后累计运送一百罐汤，注意必须玩家亲自将汤罐送上火箭，不可以让机器人代劳。

THE KITCHEN OF THE FUTURE！

在一局游戏中从商店里购买所有种类的机器人，共有：Charlie & Charles、Freddy、Travis、Jimmy、Arthur、Ben、Clarence、Jack 这八种机器人，需要注意的是本奖杯需要在 Corporate Conquest 模式通关后才能解锁。

THE FAVOURED FLAVOUR

制作浓汤“Nutrient Nova”的原料为毒蘑菇和荆棘花。在 Gotsudak 星球的开始降落点下方有荆棘和毒蘑菇，等到荆棘开花后将其采摘下来与毒蘑菇混合做汤，将汤罐送上宇宙后跳杯。





CULINARY PERFECTION

白金路上的最大障碍，只有在单项挑战中获得全服前十名的玩家才能够获得精英奖牌，因此必须对挑战关卡极其熟悉。建议选择 Sales（做汤），进入关卡后先熟悉地形，找到所需材料的位置，之后重开关卡并火速奔向目标材料，用最快速度制作送出目标汤罐，之后在基地旁边种植能够快速收获的作物制作汤罐来累计分数。

CULINARY ARTS AWARD

需要解锁全部七十五个太空别针，每个太空别针对应三个不同游戏进度，游戏中可以按下触模板来查看。大部分进度会在流程中解锁，有些则需要反复刷。

下列奖杯在一般流程中不会解锁，故在此列出解锁方法：

运送五十罐外星人喜欢的汤：有时屏幕右下方会出现外星人喜欢的汤，看到了要多送，如果要刷可以去 Egon，制作番茄怪的汤罐，等到右下方出现讯息后一口气送上去。

获得一百个宇宙口香糖 / 破坏五十个巢穴 / 利用特定武器或机器人击杀敌人：Yiju 星球土里有丰富的磁盘，同时拥有大量的怪物巢穴，适合去刷这几类成就。

击杀十只长毛象：Nozesi 星球左边离开始降落点很近处就有一只。

破坏六万个土堆：Kakoi 星球非常深，有大量土堆可以破坏。

建造制汤机、火箭 / 购买机器人相关：此类成就需要花费大量的资源和金钱，但有一个很省钱的办法。首先通过任意一关，且通关时保留了大量的资源和金钱，然后选择此关并进入右边的 S.O.O.P 模式，选择 Conquest Factory，进入游戏后就可以使用之前保留的资源和金钱了；钱和资源花光后，退出关卡，在 S.O.O.P 模式处按△清除记录，之后再次选择 Conquest Factory，进入游戏后会发现之前的资源和金钱又有了。不断重复即可完成全部成就。



N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽

本期应援团继续介绍新的会员服务和手游《Miitomo》的具体玩法。3月底日服和美服的会员服务 My Nintendo 均已上线，今后购买数字版游戏相信会获得更大的好处。恰逢近期Capcom的"《逆转裁判》系列"，以及 SEGA 的一系列 3DS 平台的佳作都开始了打折，有兴趣的话不妨上 eShop 看看哦。



My Nintendo会员服务正式上线

随着《Miitomo》一同正式上线运营的会员服务 My Nintendo 提供了新的积分计划，下面就来详细了解一下这个会员服务吧。

●两种积分 三种代币

在官网登陆账号之后，就可以在页面右上角的菜单中进入 My Nintendo 系统(my.nintendo.com)。之前我们提到积分有两种：白金点数和黄金点数，但在 My Nintendo 页面却出现了第三种积分图标"Miitomo"，多少让人有些疑惑。实际上，Miitomo 点数也计算在白金点数里面，作用跟白金点数是一样的，但是要通过签到/游玩《Miitomo》才能获取。

在兑换内容方面，白金点数可以换取价值较低的数字内容，比如系统主题、手游的道具、小游戏以及早期游戏的 20% 折扣券。黄金点数则可以换取 DLC、移植游戏和近期新作的 40%~50% 折扣券。兑换之后，优惠券将在 30 天内有效，即需在 1 个月内购买对应的数字内容。而兑换的下载码有效时间则是 150 天。



●积分任务

完成 My Nintendo 的手游/官网任务，积累的白金点数可以兑换各种折扣券、DLC、VC 游戏和新的小游戏下载码。不过所需的积分也不少。这里建议每周登陆一下商店和 Miiverse，也能获得不错的收益。而黄金点数，则是通过购买 500~7000 日元或以上的各种价格梯度的数字版游戏来分别获得。原先的实体版游戏附带的积分码，则还没有替代的积分方案。需要提醒的是，部分任务完成之后，还要在 NA 的任务页面点击领取积分点数。

任务	种类	点数	说明
关联NA和NNID	白金	100	在官网登陆NA之后，进入官网的账号设置页面，绑定已有的NNID
关联Miitomo和NA	白金	100	下载Miitomo，在APP内绑定NA
对面认证添加好友	白金	100	在Miitomo的好友界面使用"对面认证"匹配添加1位好友

任务	种类	点数	说明
每天更换1次服饰	白金	5	在Miitomo进行任意的换装
每天回答3次	白金	5	在Miitomo回答3个问题
每天被点赞5次	白金	10	在Miitomo获得好友的点赞
每天被评论5次	白金	10	在Miitomo获得好友的评论
每天听取好友的回答10次	白金	5	在Miitomo查看10次好友的回答
关联Facebook账号	白金	100	在Miitomo绑定Facebook
关联Twitter账号	白金	100	在Miitomo绑定Twitter
每周登陆1次eShop	白金	30	通过绑定了NA和NNID的3DS/Wii U登陆商店
每周登陆1次Miiverse	白金	30	通过绑定了NA和NNID的3DS/Wii U或网页端登陆
将NA绑定Facebook账号	白金	10	在官网登陆NA之后，进入官网的账号设置页面，绑定Facebook账号
将NA绑定Google+账号	白金	10	在官网登陆NA之后，进入官网的账号设置页面，绑定Google+账号
将NA绑定Twitter账号	白金	10	在官网登陆NA之后，进入官网的账号设置页面，绑定Twitter账号

注：NA = Nintendo Account，即新的会员账号；NNID = Nintendo Network ID，即与 3DS/Wii U 绑定的原有账号

●初期兑换内容推荐

◆Miitomo

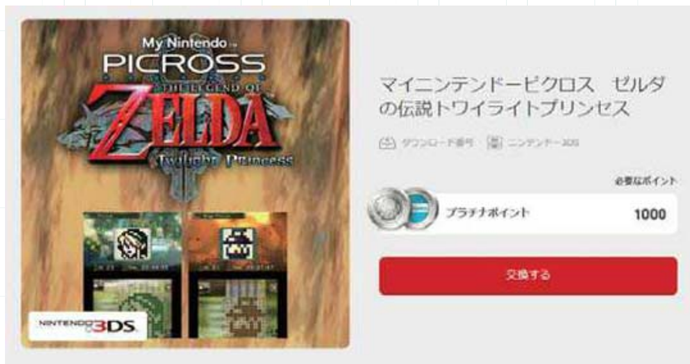
- 马里奥服装
- 游戏券（1/5/10次）

◆20%折扣

- 马里奥赛车8
- 路易医生&细菌扑灭
- 新超级马里奥兄弟2
- 突破极限脑的5分钟魔鬼锻炼

◆40%折扣

- 塞尔达传说 梅祖拉的面具3D
- FC Remix 精选



▲《塞尔达传说 黄昏公主》主题的《拼图方块》新作，需要1000点白金点数。

・马里奥与大金刚 迷你嘉年华
・银河战士 Other M
・新超级马里奥兄弟U
・超级马里奥银河

◆其他

・My Nintendo 拼图方块：塞尔达传说 黄昏公主
・DLC–新超级路易U（新超级马里奥兄弟U）
・DLC–打倒原生生物！7~10（皮克敏3）

《Miitomo》怎么玩？

任天堂的第一款手机应用《Miitomo》已经在3月正式运营，日本和美国的App Store，以及Android客户端均可下载（不能越狱或root）。虽然应用运行不需要VPN，但添加好友需要跟Twitter和Facebook联动，对国内玩家而言非常不便。不过好在除了绑定这些国外的社交平台，《Miitomo》也有面对面添加好友的功能，而官方也在近期进行了更新，允许玩家添加好友的好友。



界面说明

1. 新动态：显示自己看过的有新互动的问答。

2. 我的回答：显示自己回答过的、未回答的，以及点过赞的回答。在这里也可以提交新答案和修改回答。

3. 好友列表：绑定社交账号，添加和查看好友。面对面添加好友（对面认证）时需要按下对应的图案。

4. 商店：购买服饰和游玩小游戏。

5. 菜单：更换服饰、修改Mii形象和问候语、查看和编辑Mii照片，以及任天堂账号管理。其中“各种设定”里面除了开关通知提醒，还可以设置省电模式，游戏会在30帧下运行，但耗电大幅降低。

●创建Mii

跟3DS/Wii U系统一样，首次进入《Miitomo》需要创建虚拟形象Mii。利用手机的摄像头拍摄并微调，就可以简单地生成自己的Mii。如果你用来登陆的任天堂账号已经跟NNID绑定，也可以直接沿用之前的Mii。



▲点击第三项，可以用摄像头/相册扫描二维码，或者导入任天堂账号的Mii。



▲跟《朋友聚会》类似，玩家要设置Mii的声线和人格倾向，得到各种各样的行为和性格特征。这些设置也可以稍后再更改。

●日常问答

点触Mii或者对话气泡，就能看到它们提出的问题。对于感兴趣的提问，可以打字回答，不想回答的，也可以跳过。当好友的Mii进入玩家的房间时，点触他们的Mii，就会看到好友的回答。玩家可以对其点赞和评论，而好友也会把这些回答所对应的问题抛给玩家。每天在进行这种互动问答的过程中，玩家都将获得一定数量的游戏币，用于购买Mii的服饰以及在商店游玩APP内的小游戏。





●服饰商店

使用游戏货币可以购买从头到脚的服饰。每个玩家每日都会有新上架的限定商品，价格也会比较高。目前游戏币也是《Miitomo》的课金项目。除了直接购买服饰，也可以花费500枚游戏币/1张游戏券来玩“自由落体Mii”小游戏，运气好的话可以获得期间限定服饰。不过毕竟是个课金游戏，大多数情况只能拿到糖果。糖果可以用来查看好友的隐藏答案。

◀好友担当收银员。

●Mii照片

每日签到或者在问答的时候，就会收到Mii照片。这种照片保存在《Miitomo》里面的话，是可以随时编辑的。比如收到了好友的照片，你可以将对方的同款服饰买下来，或者对照片的局部元素进行修改。你甚至还可以用真实的照片来做背景，创作更加有趣的Mii照片。



PS CLUB

集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐



进入 4 月之后 PS 系列平台的玩家们也将会变得忙碌起来，喜欢日系 RPG 的玩家忙着刷《星之海洋 5》，喜爱遗迹大冒险的玩家等着 5 月《神秘海域 4》的到来，热爱挑战极限的玩家在《黑暗之魂Ⅲ》里忙碌，而喜欢打排球的玩家此时想必也正沉迷在"柔软引擎 2.0"的魅力之中。在 3 月与 4 月的境界线里厂商们公布了不少新消息，就让我们来看看最近 PS 系列平台有哪些最新动态吧。

最新系统	PS4：3.15版本	PSV：3.57版本	PS3：4.78版本

《讨鬼传 2》发售日与试玩版配信时间确定

PS4 PS3 PSV

Koei Tecmo 在 3 月 26 日举行的《讨鬼传 2》试玩会上公布了关于《讨鬼传 2》的诸多新情报，当中就有玩家们最关心的发售日等情报。

《讨鬼传 2》的发售日为 6 月 30 日，PS4 版与 PS3 版售价均为 7800 日元，PSV 版售价 6800 日元，实体版与下载版的售价相同。本作还将发售限定版，限定版包括游戏本体、特制画集、游戏原声音乐 CD、角色彩图的文件夹（9 张）以及限定版独有的防具下载码，PS4 与 PS3 版限定版售价 11800 日元，PSV 版为 10800 日元。如果在 GAMECITY 或者日本亚马逊网站预订限定版的话还能购买店铺限定的限定版，店铺限定的特典内容包括历代角色的 Q 版挂饰（共 17 种）、文件夹（2 张）以及店铺限定独有的御魂"**ニャブラハム・リンニャ－ン**"，店铺限定的限定版售价为 19800 日元（PS4 版与 PS3 版）和 18800 日元（PSV 版）。以上价格均未含税。

游戏的初回特典为天狐风格的换装，同时还公布可 GEO、TSUTAYA 等日本游戏商店的店铺特典御魂，详情可以到游戏官网进行查询。

Koei Tecmo 还宣布在 4 月 11 日将配信 PS4 版的试玩版，如果玩家是 PS+ 会员或者 NicoNico 付费会员的话还能提前三天，也就是在 4 月 7 日就能抢先体验到试玩版，试玩了游戏的 PS+ 会员还能获得附赠的头像。



《电击文库 战斗巅峰 再燃》追加新角色

PS4 PS3 PSV





在 2015 年年底发售的《电击文库 战斗巅峰 再燃》近期追加了两个新的操作角色，他们是来自今年即将动画化的轻小说《线上游戏的老婆不可能是女生？》的男女主角：西村英骑（游戏 ID：卢西安，声优：丰永利行）和玉置亚子（游戏 ID：亚子，声优：日高里菜）。两个角色的 DLC 以套装的形式发售，售价 741 日元，下载完 DLC 之后需要把游戏更新至 1.03 版本以上之后才能使用这两个角色。

《进击的巨人》更新在线联机模式

PS4 PS3 PSV

在 3 月 24 日《进击的巨人》进行了一次大型更新，正式追加了可供 4 人协作战斗的共斗模式，在"墙外调查模式"里选择角色之后就能够进行在线联机。同时本作的 10 位可操作角色都追加了各自的"原创技能"，并追加了新难度"难しい"。除此之外还进行了诸多的调整，例如追加巨人的特殊模型、增加士兵练度上限、增加装备增强上限等等，详细内容可以到游戏官网进行查询。

同时 Koei Tecmo 还在日服的 PS 商店推出了本作的 DLC 捆绑套装，囊括了至今为止配信过的 DLC 服装、武器和剧本等等，套装分为服装套装（3800 日元，共计 16 件服装）、武器套装（600 日元，包括 1 ~ 4 弹的内容）和剧情套装（700 日元，共 9 个剧本）。



《街头霸王Ⅴ》01.02 版本更新内容介绍

PS4



《街头霸王Ⅴ》在日前进行了首次大更新，首先在单机部分追加了玩家期待已久的连招挑战模式，该模式从初级到高级设有一系列的连招挑战，各水平玩家都能在其中找到自己的乐趣。另外，为了改善玩家在线对战部分的游戏体验，网战部分作出了两大改动，一是排位模式添加再战选项，提供最多3局2胜制的排位战斗，二是游戏大厅的最多支持人数也从2人变成了8人。另外，首个DLC角色“阿历克斯”也通过了补丁的形式更新，游戏的DLC角色以及服装都可以通过游戏货币Fight Money来购买，DLC角色价格为10万，故事模式服装价格为4万。



《梦幻之星 在线2》限定PS4主机

PS4

将在4月20日发售的PS4版《梦幻之星 在线2》近期推出了限定PS4主机，限定主机和游戏一样是在4月20日发售。根据主机的硬盘壳分为“吉祥物版本”和“ARCS版本”两种，除此之外这套限定版还附带主机专用的《梦幻之星 在线2》主题贴纸。这套限定版分为1TB与500GB两种规格，1TB版售价42480日元(未含税)，500GB版售价37480日元(未含税)。





《火影忍者疾风传 终极忍者风暴4》第二弹DLC公开

PS4

在近日，BNEI公开了《火影忍者疾风传 终极忍者风暴4》的第二弹DLC内容，本套DLC所包括的内容有：

我爱罗传“沙海之绊篇”(讲述在第四次忍界大战结束之后关于我爱罗的故事)；

宇智波佐助的换装(佐助在剧场版动画《BORUTO -NARUTO THE MOVIE-》里所穿的服装)；

合体奥义：加速武装回天(李洛克、天天、宁次)；

合体奥义：热·猛虎莲雀の攻(李洛克、凯)；

合体奥义：须佐能乎·双神雷临(轮回写轮眼版本的宇智波佐助、宇智波鼬)；

忍宝套装(忍识札画像×10、复刻服装×10、搭配语音×10)。

第二弹DLC的配信时间为4月12日，售价700日元(未含税)。

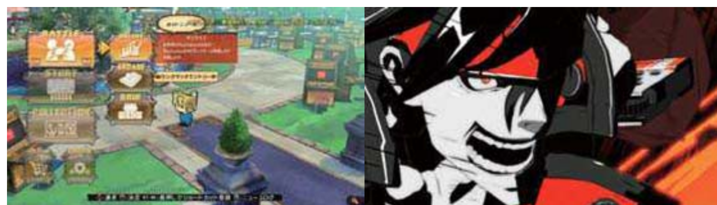
同时BNEI还推出了全3弹DLC同捆的季节套装，套装售价1500日元，如果购买了该套装或者分别购买了三套DLC的话就能够获得合体道义“战栗の‘晓’”。



《罪恶装备 Xrd -REVELATOR-》新模式公开

PS4 PS3

将于5月26日发售的“《罪恶装备》系列”最新作《罪恶装备 Xrd -REVELATOR-》在近日公开了最新情报，当中包括了新增加的模式以及原有模式的重新整合。



前作里的网络模式在本作里进行为了重新设计，从一般的菜单操作变成了3D化并且可移动的地图形式，除了方便与其他玩家交流之外，还能观看其他玩家的对战。除此之外本作还追加了假想摇杆，在战斗画面上能够直接看到摇杆和键位的输入。同时挑战模式更名为连段模式，前作里的任务模式也将再次增加游戏内容。

在发售日当天还将配信第一弹DLC，内容为各角色的换色服装以及六个角色的重编版系统语音。

《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》特典消息

PS4 PSV

Falcom在近日公开了《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》限定版与初回特典的情报。本作的初回特典内容为收录了游戏精选BGM的CD，限定版内容为亚特鲁的《伊苏》系列”初代作换装下载码、记录了在本作故事舞台塞壬岛里冒险生活日记的亚特鲁=克里斯丁古代书手稿(日语译本)以及伊苏特制的金属纪念币，该限定版售价9504日元，里面同时也包括了初回特典的CD。

《伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲》的PSV版将在7月21日发售，售价7344日元，PS4版将在2017年发售。





软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

PS4K应该是最近最受关注的话题。作为次世代主机中占尽优势的一方，原本应该是微软优先求变才对，没想到索尼率先出手，不得不说索尼确实魄力十足。不知Xbox One能否迎头赶上呢？至于任天堂，不得不说如果E3上再没一些猛料的话，恐怕又要落后好几年了。

价格行情
——提供最佳购机方案

01 购机推荐套餐 PSV

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（行货，8GB记忆卡）	1149元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1189元
近期推荐购入指数		7

备注

主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评

近期由于PS4.5、PS4K等次世代主机“半代”升级的传闻，很多玩家也开始期待PSV能否在今年E3上推出PSV的“半代”升级版本。毕竟比起家用机，在便携性上，PSV的主要“对手”手机近几年发展迅速，尤其是一年一次的硬件飞跃早已在性能上把PSV甩在身后。不过从目前的状态来看，索尼的主要精力还是集中在PS VR和PS4身上，PSV在今年应该不会有硬件上的更新，近期准备入手PSV的玩家不必因此担心。市场方面，港版主机依旧保持了前段时间的售价，商家给出的报价均在1150元上下，和行货售价大致相同。港版的优势主要是可以登陆PSN下载更多游戏，行货则是在相同价格下，拥有8GB记忆卡、《小小白日梦》游戏兑换卡以及PS Plus的一个月会员，而且现在购买行货PSV再加50元还可以获得《真・三国无双7》或者《讨鬼传 极》的优惠游戏套装。单纯购买正版实体卡带玩游戏的话，行货还是更胜一筹。另外，在年后到货的很多港版主机，官方已经改动了电源接头，由原先可拆卸式变成了一体式，这样也导致购买港版主机的玩家需要再另外购买转接器才能使用电源，这样的变化也说明索尼官方更希望玩家选择行货主机。当然，版本的选择决定权还是在玩家手中，是喜欢PSN下载还是购买实体游戏，就看自己的决定了。



▲港版PSV的电源接口从左侧的可拆卸式，变成了右侧的一体式，目前只能通过英式插头转接器才能使用。

主机及主要周边参考价格

商品	价格	商品	价格
PSV-2000主机（国行黑白，8GB记忆卡，Wi-Fi）	1149元	8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
PSV-2000主机（港版、不含记忆卡，Wi-Fi）	1150元	16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
PSV原装耳机（港版）	120元	64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

02 购机推荐套餐 3DS

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1320元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1360元
近期推荐购入指数		9

备注

主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评

随着3DS无卡破解的逐渐成熟，N3DS系列的主机价格也是稳中有跌。截止发稿日N3DS无卡破解32GB TF的破解套装售价已经下探到1120元，同样N3DS LL的无卡破解32GB TF卡套装也跌到1320元，两者目前保持200元的差价，如果经济上没有太多压力，显然一步到位选择N3DS LL更为合适一些。对于之前购买N3DS系列主机，暂时没有无卡破解能力的玩家，目前很多店铺也推出了单独的刷机破解服务，价格在100元上下，对刷机没有经验或者缺乏破解操作经验的玩家可以选择到线下的实体店进行破解。而对于此前一直使用GateWay 3DS的玩家，暂时可以继续使用卡带破解，两者在功能上相差无几，而卡带目前还兼容3DS、3DZ格式，比无卡破解兼容性更优一些，所以玩家不必大费周章特意刷成无卡破解。另外，有商机承诺无卡破解主机完美联网，无限升级，这里还是要提醒下玩家，切勿随意相信，目前最新的10.7系统可以做到自制系统升级联网，但未来的系统更新暂时无法确定，所以在出新系统后尽量不要主动升级，以免导致无卡破解失效。

▼无卡破解在使用上对比GateWay 3DS要更为方便，而且已经逐渐成为销售主力机型。



主机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
N3DS主机（日版）	950元	SKY3DS（支持10.2系统）	390元
N3DS LL主机（日版）	1220元	DSTWO PLUS（支持至9.2系统）	290元
N3DS主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1120元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版，无卡破解，32G TF卡）	1320元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元



03 购机推荐套餐 PS4

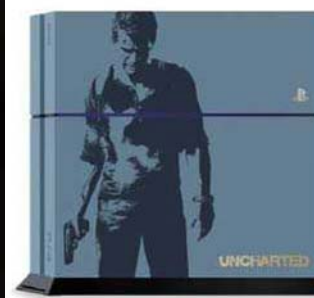
	品牌／型号	价格
主机	PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元
总计		2399元
近期推荐购入指数		8

备注

主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评

GDC2016这个每年玩家关注的盛会，今年的焦点无疑集中在PS4的“核心配件”PS VR身上。2016年号称VR元年，因此这款配合PS4主机的PS VR显然更受玩家关注。索尼最终为PS VR定价为399美元/44980日元，同时将在今年10月正式上市，目前北美已经开展预定，PS VR的套装包含PS VR头戴设备、PS VR连接线、立体声耳机和PS VR Demo光盘，额外配有PS Camera、两个PS Move控制器和《PS VR Worlds》游戏光盘的套装售价则贵上100美元，报价499.99美元。同时索尼还表示由于PS VR需要配合PS4主机使用，届时索尼还会推出同捆主机的PS VR套装，目前来说，想要体验索尼的这套VR设备，在不计算电视的情况下，单纯考虑主机和硬件，成本还是要超过5000元的，想要沉浸式游戏体验的玩家可要准备好足够的银子了。而在市场方面，近期500GB的港版和国行主机价格均保持稳定，惟一有所跌幅的是1TB的港版主机，商家报价2300元，性价比突出，觉得500GB硬盘不够的玩家可以优先考虑港版1TB主机。另外，在4月初，索尼还会推出《神秘海域4 贼途末路》主机限定同捆装的预定，港版主机报价3280元港币，折合人民币2743元，主机将在5月10日正式发货，同捆主机的机身和手柄均为灰蓝色，喜欢这个系列的玩家可以保持关注。



■索尼在4月5日即可预定港版的《神秘海域4 贼途末路》主机同捆套装，有兴趣的玩家可以在香港直接下手预定。

索尼家用机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
PS4 CUH-1209A主机《变形金刚》同捆版（500GB，博派/狂派，国行）	2649元	原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
PS4 CUH-1209A主机（500GB，黑/白色，国行）	2399元	原装DS4无线振动手柄（港版，20周年初代灰）	370元
PS4 CUH-1206A主机（500GB，黑/白色，日/港版）	2080元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1206A主机（1TB，黑色，港版）	2300元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
原装DS4无线振动手柄（港版）	320元	高仿索尼HDMI线	45元

04 购机推荐套餐 Xbox One

	品牌／型号	价格
主机	Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2300元
电源	原装电源（包改220V）	–
总计		2300元
近期推荐购入指数		9

备注

主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评

经常关注Xbox One市场的玩家会发现由于微软大力推广同捆主机，因此Xbox One的市场报价错综复杂，同样容量的主机，因为游戏同捆不同，或者主机版本不同，差价便能达到1000元左右，所以我们在做市场报价时只针对于市场上最为合适购买的主机套餐。在500GB主机上，玩家的可选项主要包含日版和港版，日版主机近期价格又有下降，目前1920元便可购得，在500GB版本中性价比最高。而港版报价则依然在2350元，选择港版的主要理由是可在香港进行保修，相比日版保修要更方便一些。而在1TB的机型上，依然是欧版主机性价比最高，同捆游戏无体感的机型报价只有2300元上下，而港版在2500元左右，对比前段时候虽有下跌，但依然不如欧版具有性价比。精英版主机方面，国内出售的以港版为主，无体感无游戏报价也达到了3650元，非核心玩家的话，还是不推荐购买。此外，微软在4月初新上市了两款新颜色的无线手柄，分别为夕影色和暗铜色，手柄单独购买的价格为69.99美元，折合人民币454元，国内暂时没有预定，恐怕玩家除了代购或直接海淘，还是很难买到了。



▲微软在4月推出了两款新颜色手柄，颜值颇高，不过国内暂时没有途径购买到。

微软家用机及主要周边参考价格

名称	价格	名称	价格
Xbox One主机（日版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	1920元	Xbox One无线手柄（国行版）	319元
Xbox One主机（港版，500GB，黑色，无Kinect，同捆游戏）	2350元	Xbox One无线手柄充电套装（国行版）	499元
Xbox One主机（欧版，1TB，黑色，无Kinect，《刺客信条：大革命》同捆）	2300元	Xbox One精英版手柄（国行版）	1299元
Xbox One精英版主机（港版，1TB，黑色，无Kinect）	3650元	Xbox One Kinect 感应器（国行版）	1090元
Xbox One主机（国行版，无Kinect）	2999元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（国行版，同捆Kinect）	3699元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机猴年新春版（国行版，同捆Kinect，双手柄）	3999元		

市场报价信息更新截至2016年3月30日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

独立之光

当《独立之光》栏目第一次诞生的时候，我们就把目标定位在了传播独立游戏文化上，这一点直到今天也没有变过。只是随着栏目的发展，我们却发现光光关注表象是不够的，还必须要深入其制作的过程，展现独立游戏开发的方方面面，才能够发掘出这一创作行为所蕴含的魅力。所以在这一期《独立之光》，我们迎来了一位老朋友，他曾经是 UCG 的亲密战友，现在则是一位游戏开发者，在过去的几年中创造了一款有着独特创意的独立游戏作品。到底什么样的经历让他走上了这条道路？又是什么样的缘起让他创作出了属于自己的游戏？让我们来看看他的亲身自述吧。

栏目主持 稀饭 美编 NINA

独具慧眼——《Eyez》制作人陈华采访

采访对象简介

陈华

前UCG编委、撰稿人及特约记者，现于某游戏开发公司担任游戏制作人

独立游戏代表作品：《神秘之眼Eyez》



●个人经历

2003 年进入清华大学建筑学院学习建筑设计。2005 年开始在 UCG 担任编委。2006 年开始在清华大学美术学院攻读新开设的数字娱乐设计（即游戏设计）二学位，2008 年本科毕业后进入美国南加州大学电影学院互动媒体系攻读硕士研究生，并在此期间为 UCG 创作过 E3 和 GDC 等展会的深度报导。2011 年硕士毕业后在 Nexon 和腾讯的美国分公司担任过游戏策划。2013 年 7 月回国发展。

独立之路



▲《Eyez》的实际游戏画面。

考入清华大学，对于绝大部分中国人来说都是一件值得夸耀的事情，而对于陈华来说，则只是他波澜壮阔的高等学府进修之路的开端。他入学时的专业是建筑学，如果按照通常的职业路线发展，过个几年，就会变成一位名校出身的建筑设计师，但他对游戏的热爱与追求从未停止。

2005 年陈华成为了 UCG 的亲密伙伴，他以编委的身分帮忙审阅了无数的杂志，并在杂志上发表过多篇文章。与此同时，他的人生轨迹也出现了一个小小的分岔，那就是报读了当时清华美院新开设的数字娱乐设计专业。而这个决定，最后把他带到了美国，也真正地把他带入到了游戏开发的世界。这期间他创作了数款独立游戏作品，其中就包括这一款最具代表性的《神秘之眼 Eyez》（以下简称《Eyez》）。

这款游戏的原型，是陈华在美国读研时期创作出的实验性作品，当时就已经颇受身边老师和同学们的肯定。不过要是追根溯源，《Eyez》最初的想法其实产生于他刚开始攻读本科二学位的时候。

“这款游戏的设计灵感来自于在清华美院时期读过的一位老师的博士论文，”在接受采访时陈华告诉我们，“那篇论文是关于游戏空间的，里面提到了关于游戏空间的



▲当时陈华读到的论文成为了他设计《Eyez》的灵感来源。

分类，我读了之后意识到游戏空间能提供很多现实世界里面无法实现的可能性。比如像《吃豆人》那种能左右联通的空间，虽然说是受到了当时技术限制所采取的折衷措施，但也产生了现实世界里面无法达成的游戏体验。”

“类似的还有像《打砖块》那样将屏幕边界变成硬边界的，或者像初代《塞尔达传说》那样一屏一屏切换来推进地图的，都很有意思。”他继续举例，“所以读完论文那时候我就想做一个关于空间模式切换的游戏，还写了个初步的设计文档。不过本科的时候没有什么游戏编程经验，因此当时只能不了了之。”

所以其实在本科阶段，陈华就有了开发游戏的想法，而随后的专业学习，则逐渐为他铺平了通往游戏开发的道路。然而彼时国内的游戏环境和今天有非常大的差别：移动端游戏尚未崛起，方兴未艾的仍然是大型网络游戏，独立游戏虽然一直存在，却并不如今天这般为人所知。由于上述这些原因，在国内研读游戏设计的阶段，陈华还并不特别了解独立游戏开发这个领域。不过随着他走出国门，去到温暖的洛杉矶研读，一扇属于独立游戏世界的大门也终于对他敞开。

“在美国第一个学期的时候，我跟两个同学一起做的一款游戏在 IGF（Independent Games Festival，即独立游戏节，是全球影响力最大的独立游戏比赛）获奖了，所以还免费去了一趟 2009 年的 GDC（Game Developers Conference，即游戏开发者会议）。这一经历对我是一个很大的鼓舞，也让我深刻体会到了独立游戏开发的魅力。在那之后，《Eyez》的开发开始了。”



▲参加GDC时陈华与小岛秀夫的合影。

瞳之雏形

《Eyez》在 2013 年 6 月 20 日登陆了 Windows Phone 平台，刚推出没多久就获得了 WP 商店的编辑推荐，还有玩家主动联系到陈华，提出要免费帮他将游戏内的英文内容翻译成其他语言。随后微软甚至把本作选进了官方的 Red Stripe Deals 活动，在整整一周里对其进行推荐，可见游戏的素质。

不过把游戏打造到这个地步，用了陈华几年的时间。

“从 GDC 2009 回来之后，我就在做一门游戏编程课的作业时选择了将本科时期那个关于空间模式切换的想法付诸实践。当时美术方面用的还是网上找来的临时素材。游戏原型出来以后老师觉得很赞，鼓励我继续做下去，一起上课的同学也很喜欢这个想法，结果后来那门课我好像拿了 97 还是 98 分，应该是当时班上最高分了。不过当时《Eyez》只是一个作业，主要目标就是做出一个好玩的原型。”陈华谈起的这个最早期版本，也是他惟一没有向我们演示过的版本。

当时限于整体环境，陈华并没有选择现在已经非常流行的如 Unity 和虚幻等游戏引擎，而是使用了对于一般玩家来说比较陌生的 Torque 2D。这是一款由 GarageGames 开发的游戏引擎，是当时比较主流的 2D 游戏引擎之一，也是那门游戏编程课所选用的教学工具。

随后在 2009 年的下半年时间里，陈华把他的大部分个人时间都投入到了《Eyez》的开发当中。除了继续完善游戏的功能和关卡设计，最重要的工作就是要更换游戏的美术素材。毕竟《Eyez》最初的原型使用的都是网络上的临时图片素材，不但显得缺乏整体契合度，而且尽管是作为学习研究使用，仍可能有潜在的版权风险。

同时他也找来了一位在南加州大学音乐学院就读的朋友，帮助制作了游戏的音乐和音效。至此，在之前游戏原型的架构之上，《Eyez》的第一版终于诞生了。

但是这个版本和日后发布到 WP 平台上的《Eyez》有着很大的不同，对此陈华是这么描述的：“当时的《Eyez》是一个俯视角的游戏，里面尝试了不少东西，包括蓝眼、红眼，还有摄像机的移动、缩放和分屏机制。不过游戏在这个阶段还算是试验性质的吧，不能说完全成型。2009 年底，我把这个原型提交到了 IGF，但这次不像之前那样好运，最终没能入围，所以我 2010 年也就没有了免费的 GDC 门票。（笑）”

尽管并没有一鸣惊人，但是陈华对他的作品还是很有信心：“我坚信这是个很有意思的玩法，只要给我一定的时间和资源，我可以把它做成一款很好玩的游戏。”

于是，这款作品并没有因为落选 IGF 而被陈华放弃，而是进入了变成优秀独立游戏的下一步进程。不过此时陈华却要面对一个更大的问题——他已经快要毕业了。


▲第一版的《Eyez》，美术风格和游戏玩法都和后来的版本有很大的差别。


▲当时的第一版《Eyez》甚至还有战斗元素。

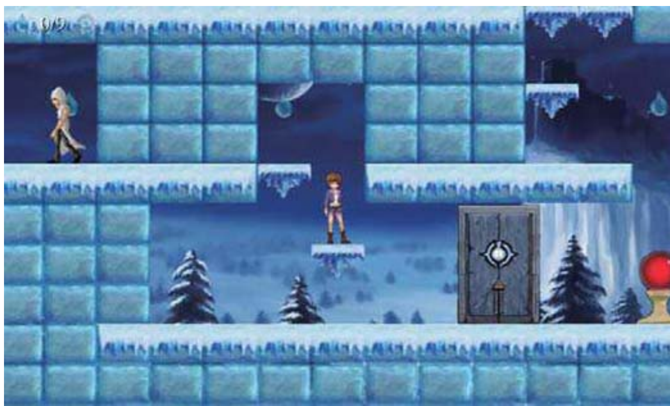


点睛之作

“到了2010年下半年，我研究生的第三年开始了。这个研究生项目的前两年是上课，第三年则专门用来做毕业设计的。每个学生可以根据自己所选择的研究方向，开发相应的互动媒体作品来作为毕业设计。”鉴于陈华的研究方向是游戏设计，他的毕业要求自然就是做出一款游戏作品，“选题的时候我找了不少新的题材，也看了以前做过的所有游戏原型。我选了很久，最后还是觉得想把《Eyez》这个项目做好，完成度弄上去，因为自己还是最满意这个想法。”

于是，接下来的不到一年的时间里，陈华的生活都是围绕着这个游戏展开的。虽然听起来用将近一年的时间做一款游戏似乎也算得上时间充裕，但实际上因为该版本中除了角色动画和背景美术由一位清华美院的学妹帮助绘制之外，剩下的几乎所有工作都由他一个人来负责，所以开发方面的压力其实并不轻。另外在经历了《Eyez》上一个版本的开发后，对于一些问题陈华也看得更清了。比如Torque 2D由于自身的各种限制，并不是一款非常好用的引擎。还有在IGF失利之后，他基于各方面的试玩反馈对之前的各种尝试进行了审视和思考。因此，在这一版的《Eyez》中，陈华对其进行了大刀阔斧的改造。

“首先开发工具换成了微软的XNA4。因为微软那时候刚发布Windows Phone 7平台，并宣布XNA4支持WP7，我也正好一直对XNA这个开发套件比较感兴趣。而且XNA也比Torque之类的游戏引擎更底层一些，能学到更多的代码知识。”陈华在谈到开发工具更换时也谈到了他对于当时业界大环境的看法，“我当时也觉得iOS和安卓这两个平台都已经成为红海了，想试试看微软的新平台会不会机会更多一些。然后就是微软的开发工具对于开发者来说一直都是挺友善的，所以最后就决定用XNA了。”



▲游戏视角的变化也意味着关卡设计将会和第一版有着很大的不同。



▲新版《Eyez》的一大改变就是画面风格。

但是更换开发工具还是带来了相当的挑战。

“刚开始使用XNA的时候还是比较有难度的。最大的障碍是没有图形界面编辑器。举个简单的例子，比如你编一个关卡，或者制作一个UI（User Interface，即用户界面），没有图形界面编辑器的话，你就得用其他工具来编写文本格式的数据，然后运行游戏来查看。另外XNA使用的是C#语言，比Torque 2D里所使用的针对游戏开发初学者专门简化过的TorqueScript语言要更为复杂，也要求使用者对游戏程序的运行机制有更深刻的理解。所以当时为了适应这个新的开发套件也是花了不少功夫的。”

但和游戏本身的形式更改比起来，工具的变化似乎又不是最大的挑战。

“游戏玩法方面，最大的改动是换了视角，从俯视角换成了侧面视角，游戏形式也变成了平台跳跃游戏。这一变化引入了重力的因素，从而产生了更多有意思的玩法。然后还有其他一些改动和精简，比如限制了游戏当中的摄像机镜头缩放，取消了比较难把握的分屏机制以及主角发射飞行道具的能力……等等。毕竟这个新版本是一款智能手机上的游戏，所以很多地方都会针对平台特性进行简化和调整。”

也正因为有着这么大的改动，严格来说，陈华是在一年之内重构了这个游戏，花费的功夫和一个人重新做一款游戏差不多，时间是相当紧迫的。最终，到了毕业设计展览的2011年5月，陈华已经完成了游戏的基本功能，也有了五个演示关卡，游戏总算是产生了一个雏形。

而他却要面对着游戏之外的另外一个挑战——毕业，并寻找工作机会。

所以虽然《Eyez》此时已初具规模，接下来的相当一段时间内却陷入了沉寂。



转眼之间

如同大部分在美国深造的中国留学生一样，陈华想要在这个很多产业都位于世界前列的发达国家找到工作并积累一定的工作经验。然而，这一过程并不容易。

“2011年的时候美国经济危机很严重，工作非常难找。我当时找了好一阵，最后在Nexon美国分公司找到了一份游戏策划的工作，参与的项目是一款Facebook上的页游RPG。在Nexon干了差不多半年，项目快要完结的时候，正好腾讯的美国分公司找到了我，问我是否有兴趣加入他们的一个新项目，并表示能帮我申请工作签证。我于是就去面试并加入了腾讯美国，并从洛杉矶搬到了湾区。”

“在腾讯美国我参与了一款iOS平台游戏的开发，也做过一些商务方面的工作。平时周末我也会断断续续地开发《Eyez》，当然因为工作之后私人时间就变少了，所以进度相当缓慢。到了2013年年中，整个国内游戏业的发展形势都很好，父母又一直希望我回来，最后就决定回国发展了。”

回国前的一段空闲时间则给予了陈华难得的冲刺阶段，他也抓住这个机会，在一个月的时间里，便完善了《Eyez》第一章和第二章的相关功能并编辑好了关卡，并找了不少朋友来试玩，以对游戏进行调试和优化。

终于，在2013年的6月20日，《Eyez》正式登陆WP商店，作为一款正式的游戏作品和玩家们见面了。





大开眼界



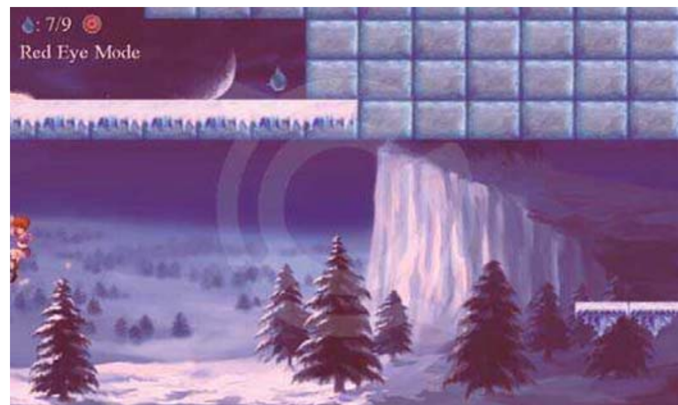
▲蓝眼启动时会让镜头固定，同时场景边界也会变成通道。

说了这么多历程，那么《Eyez》究竟是一款怎样的作品呢？

在苹果应用商店中，搜索“Eyez”或“神秘之眼”即可找到这款游戏。正如前文所提到的，这是一款平台跳跃游戏，其基本的游戏形式，就是操纵着失忆后在一个神秘的世界中醒来的少女“薄荷”，利用她的“蓝眼”和“红眼”能力来通过一个个关卡，并探索她失忆背后的秘密。

在这款作品中，陈华一直坚持的“游戏空间”设计理念为其带来了非常有创意的玩法。例如在游戏的最初期，玩家就会接触到“蓝眼”这个功能，通过双击屏幕，玩家可以让游戏当中的镜头变为静止，此时画面当中任何没有被墙壁阻挡的边界，都有拥有类似《吃豆人》当中场景通道的功能，玩家如果从画面左方走出边界，就会从右边的边界中现身。通过这种能力，玩家可以靠着锁定视角的方式，来到达一些平常无法来到的地方，而且这一功能也对应上下边界，所以玩家如果发现一个平台太高无法到达，可以直接操纵薄荷在半空发动蓝眼，并直接掉落到画面下方的边界，然后就可以从上方边界落下到原本位于薄荷上方的平台上，从而产生了一种像是“传送门”般的效果。

这种巧妙的设计赢得了不少玩家的赞誉。事实上本作的iOS版就得到了许多用户的好评，甚至有玩家将《Eyez》和大红大紫的《纪念碑谷》作出比较。而且游戏中后期还有性质和“蓝眼”相反的“红眼”系统和更为复杂并考验玩家解谜和操作水平的关卡，所以虽然《Eyez》本身是移动端游戏，但是其中所展现出的，却是核心向的游戏开发理念。



▲红眼的效果和蓝眼相反，镜头固定后，画面边界就会变得不可穿越。

实际上，《Eyez》的iOS版是陈华回国之后才开发的。在我们试玩后的进一步采访中，他坦言：“WP的用户群相对于iOS和安卓的用户群而言实在是太小了。”所以在2014年7月开发完成了《Eyez》的第三章，让这个游戏的完成度再上一层楼后，为了能够让更多的玩家体验到这款游戏，陈华开始了iOS平台版本《Eyez》的移植工作。

从iOS版《Eyez》开始，项目所使用的开发套件从XNA换成了MonoGame。不过和当初从Torque 2D转移至XNA比起来，这次更换开发工具的麻烦要小一些，因为Monogame其实是XNA的开源替代品，大部分接口沿用的还是XNA的接口。因此用MonoGame来开发《Eyez》的跨平台版本，可以重用绝大部分代码，从而节省了大量的开发时间成本。

《Eyez》的iOS版移植工作从2014年8月开始，到了2015年1月，游戏就已经在苹果应用商店上架了。当然，苹果的用户群大，游戏数量也多，在没有官方合作推荐的情况下，《Eyez》虽然在用户当中收获了不少的好评，整体的认知度却不高，在国外甚至因为苹果搜索算法的问题，几乎无法被用户接触到。按照陈华的说法：“你在美区的苹果应用商店搜索‘Eyez’，它会默认给你推其他权重高的带有‘Eye’关键字的应用。”对于一个没有办法获取官方合作的独立开发者来说，这也是很令人无奈的事情。

当然更无奈的还在后面。既然已经登录了iOS，玩家数量更多的安卓平台自然也该纳入到陈华移植的目标当中。但当被问到的这个问题的时候，他却先是苦笑了一下，然后才告诉我们，《Eyez》的确也于2015年10月推出了安卓版，不过遇到的问题就更为复杂。首先是开发方面，对于各种千差万别的安卓手机型号和自定义系统的适配是一个很让人头大的问题，他在这方面耗费了相当的时间和精力。然后是发行渠道方面，在国外这款作品自然是登陆了Google Play，然而国内的安卓用户由于某些原因并不能访问该应用商城，所以陈华也只能再单独将游戏提交到了国内某个大型安卓渠道上，有心的玩家们应该可以搜索到。



▲《Eyez》的iOS版获得了用户的一致好评。



放眼未来

目前《Eyez》已经登录了三大主流的移动端平台，作为一款个人开发的独立游戏，这可说是一项相当有难度的成就。然而这个项目并没有就此完结。在采访的最后，陈华向我们透露了他的下一步打算。虽然微软通用Windows平台（Universal Windows Platform，简称UWP）目前还尚处于普及阶段，但在WP平台上走出了第一步的陈华却已经有了推出《Eyez》UWP版的打算。这一版本一旦实现，玩家除了可在移动端设备上进行游戏之外，还可以通过Win 10系统在电脑上玩，而且还能支持键盘甚至游戏手柄。当然，目前这一切都还在计划当中，但已经足够令人期待。

Q&A

在最后，我们也向陈华提出了几个比较有针对性的问题，他也根据自己的观点作出了非常有见地的回答，让我们来看看他的妙语连珠吧。

Q1：作为一个同时在美国和中国地区游戏产业有过从业经验的开发者，你觉得这两个地区之间的游戏开发环境有着什么样的差异？这种差异是否也给了独立游戏不一样的生存环境？

陈华：美国的游戏业有着超过40年的发展史，其整个产业链——包括游戏教育、IT、影视动漫、硬件制造、发行渠道等等——相对成熟和完善。说实话，美国玩家的游戏素养相对于国内玩家来说普遍更成熟一些，相对更能欣赏或追求许多对于国内大众玩家来说更加高大上的游戏机制和体验，平均消费能力也比国内玩家要强一些。这些因素都直接或间接地促成了美国独立



游戏的蓬勃发展。毕竟全职做独立游戏开发是一件风险很大的事情，没有足够的设计创意、开发能力以及欣赏你的产品并为其买单的用户是无法实现的。

另一方面，国内游戏业本身起步相对较晚，虽然其体量在过去十多年间获得了爆发式的增长，但总体上仍没有完全脱离学习国外成熟游戏业的阶段，大部分游戏开发者的作品缺乏原创性，用户对于不同游戏类型的理解和接受能力也相对较弱。在这样的大环境下，也就不难理解国内为什么没有出现像《时空幻境》这样的精品独立游戏了。

不过，在过去的数年间，随着智能手机游戏的普及和第三方游戏引擎的兴起，游戏开发门槛大幅降低。不少有追求的游戏爱好者和开发者也都随着这股潮流加入了独立游戏开发的行列，而且最近国内资本貌似也比较青睐“独立游戏”这个概念，另外国内玩家的游戏素养也在不断提高，市场潜力是巨大的。所以我个人对国内独立游戏圈的发展还是相当看好的，也希望全世界的玩家能在将来看到更多来自国内开发者的优秀独立游戏作品。

Q2：开发《Eyez》的时候给你最大的感触是什么?

陈华：《Eyez》的开发断断续续进行了好几年，其实绝大部分时候都是我自己利用业余时间一个人坐在电脑前写代码、做设计和画图。只想说，一个人做游戏真的比较耗时间啊！以后万一要开发《Eyez》的续作，还是多找几个小伙伴一起弄吧。（笑）

Q3：你曾经在前文中提过，《Eyez》是你出于个人兴趣制作的作品，并不是为了盈利，那么假设《Eyez》是一款为了盈利而创造的作品，你觉得它会是呈现出什么样的面貌?

陈华：当初只是纯粹的想做一个自己觉得有意思别人也会觉得好玩的游戏，所以主要的着眼点还是在玩法和作品本身上面。如果以盈利为出发点，估计游戏的难度应该就不会那么核心向了，可能还要对画面表现进行强化以吸引一些非核心玩家。另外应该会在宣传推广方面多花一些精力，比如跟媒体和平台提前进行沟通，甚至可能会去找一家发行商来合作，让他们来负责发行这块的相关工作。

以上这些想法都是以传统的一次性买断的销售方式来作为前提的。如果做成免费下载再通过内购来盈利的产品，游戏本身估计就会有相当大的调整了。比如可以提供多个角色，每个角色有不同的优势来让玩家付费购买/抽取。然后还可以提供不同的Eyez能力让玩家来选择和强化。玩法方面估计也会从偏解谜转向偏动作，关卡数量也会相应地增加。甚至还可以加入多人联机进行合作/对抗的模式……等等等等。当然这些想法也就只能是随便说说，毕竟那么大的规模已经完全超过我一个人所能承受的工作量了。（笑）

Q4：在异国他乡求学和工作的这段时间，你也帮UCG创作了不少的采访特稿，相信不少读者都还记得你的作品，那么在这期间你有没有什么和UCG之间的趣事能够和我们分享一下的?

陈华：印象比较深刻的是2010年E3那阵，我要负责三大主机厂商发布会的报道以及一些展馆方面的报道，当时还专门到系里借了一台摄像机去展馆里面拍摄。那段时间自己一个人背着一个大背包和一台很重的摄像机在展馆内行动了好几天，非常疲惫。结果最后查看拍摄结果的时候傻眼了：由于摄像机太重以及自己操作不专业，导致拍摄到的画面抖动比较厉害，大部分都没法使用。真的是非常惨痛的教训啊！（笑）

Q5：对于有志于投身游戏业的玩家们，你作为前辈是否有一些实用的建议?

陈华：以下这些建议只是针对还没有毕业工作的玩家们说的。首先你需要确认自己对游戏是不是真爱。毕竟开发游戏不是玩游戏，会有不少很苦很累的时候，如果对游戏没有一定的信仰有可能会坚持不下去。如果你真的确定自己想进入这个行业，那就从现在开始做独立游戏项目吧，通过具体的项目开发来学习知识和增加经验。可以选一个用户比较多的第三方引擎（比如Unity、UDK或Cocos2D等），然后找一个比较简单的范例（比如让一个方块在场景里面移动并到达终点）来学习。这样一点一滴地不断积累，再慢慢地将自己的设计想法付诸实践。如果完全不会写代码其实也没事，可以跟几个志同道合的朋友一起合作来做一些游戏项目，你自己可以专攻美术或策划方向，但最好还是能慢慢去学习一些基础的程序相关知识。另外，国内外也有不少独立游戏开发相关的网站和社区，应该会对你有很大的帮助。如果你的简历或作品集里有一两个不错的独立游戏项目，相信你被心仪的游戏公司录用的几率一定会高很多。



▲随着流程的推进，《Eyez》后期对于玩家的考验也非常严酷。



结语

看完了陈华的采访，相信大家也能够对独立游戏开发的过程和其中的艰辛有了一定的了解，但毫无疑问的是，陈华在克服了众多困难后创造出的《Eyez》的确是一款优秀的独立游戏作品，这也恰恰说明了独立游戏开发的宝贵之处，在这些作品当中汇聚的不只是满满的游戏乐趣，还有开发者们的心血。如果你也是这么一位默默耕耘的开发者，请把你的故事告诉我们，与我们分享你在游戏开发当中的苦与乐，也让我们去认识一下那些已经在你们手中诞生，或是即将要面世的优秀独立游戏，并愿独立之光，永远地照耀着你们。

文 稀饭 美编 NINA

《疯狂动物城》

一个发生在电影之外的爱情故事

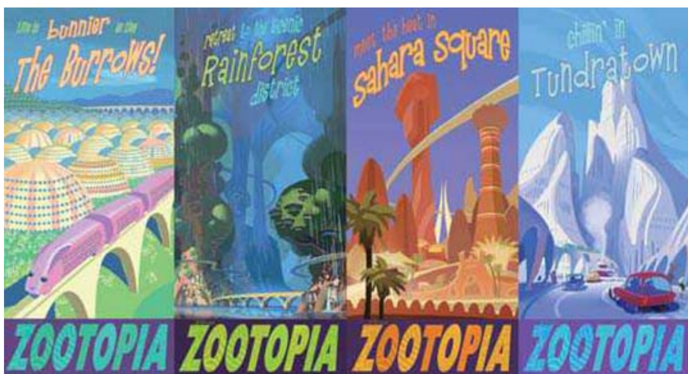
《疯狂动物城》（Zootopia）是迪斯尼推出的第55部动画长片，刚一推出就得到了颇高的评价，在著名评论汇总网站 Metacritic 上的媒体平均分达到了78分（满分为100分），用户评价更是高达8.9分（满分为10分），而在更为著名的电影数据库 IMDb 上也收获了8.4分（满分为10分）的评价。虽然迪士尼的动画片当中不乏精品，但是本片的热潮却显得有点与众不同，观众们最热衷于讨论的并非是片子中的故事或是背后折射出的社会现象，而是两位主角之间的感情关系。到底一只兔子和一只狐狸之间的情感为何会牵动着无数观影者的心？本期特别企划，我们在介绍这部好片的同时，也不妨来一起分析一下。



动物乌托邦

大部分人来接触到《疯狂动物城》这部影片时，最先注意到的，应该都是这部片子的名字，中文译名如果不配着海报风格来读，感觉更像是部灾难片，而原名“Zootopia”则是一个生造词，对于一般人来说算是有点生僻，反倒是香港地区的译名《优兽大都会》粤语读音与“优秀大都会”相同）比较能够传达出这部片子的名字想要反映的内涵。

“Zootopia”由“Zoo”（动物园）和“Utopia”（乌托邦）两个单词拼合而成，原意自然就是指一个有着大量动物聚集的理想都市，用于描绘本片当中的主要故事发生地点是再适合不过了。根据目前的影片资料透露，Zootopia 根据动物们生活的区域和习性，分成了好几个区域，包括撒哈拉沙漠区（Sahara Square）、冻土镇（Tundratown）、小动物城（Little Rodentia）和雨林区（Rainforest District）等等，所以就算是有着不同生态习性的动物也能够在这里面找到适合自己的生态环境。



▲Zootopia的分区图。

更有趣的是，Zootopia 不但发展出了针对动物生态的分区，在公共服务形式上也做到了全面的照顾，这一点大家应该在预告片当中就能非常直观地看到——火车有着不同尺寸的门，能够让不同体型的动物出入，还有专门针对不同尺寸的动物设计的车辆，甚至于整个小动物城都是完全针对超小体型的动物而设计，这也符合了其名称中乌托邦的定义。

当然，完美的社会其实是不存在的，再光明的地方都有阴影的存在，所以 Zootopia 也有着大都市的缺陷之处，而《疯狂动物城》也在这里夹带了动画的制作监督们对于美国社会文化的见解，所以其实映射出的，都是多文化种族社会上常有的冲突。当然，这不是我们关注的重点，我们要说的，本片的两位主角——兔子朱迪·霍普（Judy Hopp）和狐狸尼古拉斯·P·"尼克"·怀特（Nicholas P. "Nick" Wilde）。


▲原概念设定画当中的尼克和朱迪，此时尼克的身分还是一个有着雄图大志的犯罪分子，而朱迪则是和他斗法斗智的精英特工。



女主角

朱迪·霍普

性别：女（或者应该说是雌性？）

种族：穴兔（European rabbit，也被称为欧洲兔）

身分：Zootopia警察局新入职警官



人物简介

出生在农村地区兔洞镇的朱迪从小就梦想着前往被视为动物理想之城的 Zootopia，不过她并不是盼望着大都市的繁华生活，而是想要成为一名维持治安的警官。起码就兔子这个种族来说，这是个远大的梦想，毕竟在她之前，并没有出现过任何一名兔子警官。

朱迪的梦想并不被家人所认同，但她的决心非常坚定，哪怕小时候因为意外而被小狐狸吉迪恩·格雷（Gideon Grey）划伤了脸，也没有阻挡她成为警探的脚步。但是她需要面对的问题仍然相当多，例如在所有动物当中兔子显然不是很适合警察这种需要经常发生肢体冲突的工作，所以她在警校培训过程当中并不被看好，而在排除万难终于毕业后，来到了Zootopia，朱迪却要面对另一个问题，那就是上司和同事都并不相信她的能力，所以派给了她开汽车罚单这样日常性的枯燥工作。

不过和大多数充满了正能量的主角一样，朱迪并没有被现实打败，她坚持不懈地追寻 Zootopia 当中发生的动物失踪案，并最终发现了背后的阴谋，也在此过程中结识到了她的破案搭档：狐狸尼克。

萌点

1. 耳朵，朱迪的耳朵能够在一定程度上反映她的心理状态，平常状态和较为兴奋时为竖起，而如果是为了适应佩戴警帽或是心情低落，则会垂下来，并排着搭在她的身后，展现出了兔子耳朵的惊人灵活性，而在不同耳朵形态下的朱迪也会给人不一样的观感，非常有趣。不过这里科普一下，耳朵能够这样 180° 向后转是本片当中虚构的——又或是进化成拟人形态的兔子获得了这种新的生理结构，现实生活当中兔子的耳朵只能够平行转动，改变耳洞朝向来倾听不同方向的声音，转动的角度达到 270°。


■朱迪在不同神情当中耳朵的状态变化。

2. 胡萝卜录音笔，这个录音笔本身是故事当中的一个关键道具，造型也非常符合朱迪的种族身分，而且笔上面有萌化过的朱迪图案，还有一个警徽式的外框。这个笔是迪士尼抢钱计划中的一步棋，现实当中有售，价钱为 10 美元，不排除我国网购平台上已经有山寨货。但是这里要科普一个知识，胡萝卜并非是兔子的主食，它们其实也是以吃牧草维生，食用太多胡萝卜会伤害它们的牙齿甚至影响消化系统健康，所以虽然本片还是迎合大众的印象把兔子和胡萝卜联系起来，现实生活中大家要养兔子的话记得要搞清楚它们的饮食习性。


■真实版的胡萝卜录音笔只能录音60秒……

配音演员：Ginnifer Goodwin，美国演员，出生于田纳西州的孟菲斯市，是一位活跃在电视剧领域的演员，近年最广为人知的角色就是在《童话镇》（Once Upon a Time）当中饰演白雪公主（Snow White）。


▲Ginnifer Goodwin近年的造型以短发为主，和《童话镇》中白雪公主的造型有着较大的反差。



宠物属性

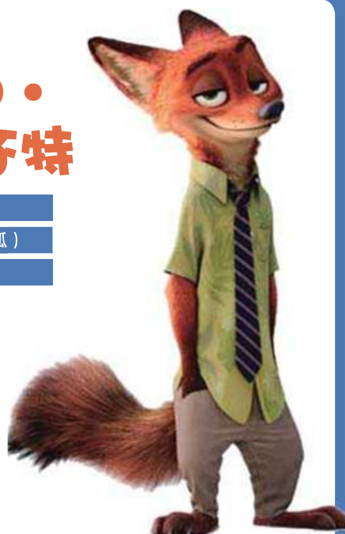
如果各位读者因为片中朱迪的萌力而产生了养一只兔子作为宠物的想法，这里可以提供一些比较普遍的知识。首先，兔子作为宠物其实是比较常见的，当然整体流行度比不上猫和狗，其原因也比较简单，一个是兔子其实虽然外表萌，但是整体来说智力水平比较低，并不能像是猫和狗那样和主人产生很好的互动，饲养乐趣上会更低一点，另一个是兔子无论是喂养还是照顾都比较麻烦，它们不但身体比较脆弱，很容易会受伤，而且对于饮食的要求也比较挑剔，主要是以干草（提摩西草为主）喂养，还得辅以一定的蔬菜。而好处则是它们比较爱干净，而且也不爱乱跑，食量并不大，倒是对于水的需求比较多。总体而言，如果读者们想要养一只像是朱迪那样的穴兔，还是比较简单的。



▶现实当中兔子的抗打击能力还真是完全不适合当警察（笑）。

男主角

尼古拉斯·P·“尼克”·怀特



性别：男（或者应该说是雄性？）

种族：赤狐（Red Fox，也被称为火狐）

身分：Zootopia街头骗子

人物简介

在Zootopia土生土长的居民，童年时家庭似乎较为美满，但是尼克自己却在尝试加入童子军的时候惨遭食草动物同学们欺辱，其后家庭似乎发生了严重的变故，从而导致尼克不得不早早地在街头厮混以养活自己，所以他看透了Zootopia这个所谓理想大都市在光辉外表之下的阴影，最后甚至适应了这个城市的不尽人意之处，并找到了一种并不那么合法但是有其存在合理之处的生存方式。尼克的街头智慧让他在无依无靠的情况下仍然能够在这座大都市当中存活，而当他在意外的情况下不得不和朱迪一起侦查动物失踪案时，他灵活的头脑和敏锐的直觉得到了充分的发挥，所以如果说侦查这个案件对于朱迪来说是一个自我证明的过程，那么对于尼克来说则是一个自我发现的过程。

萌点

1. 尾巴，狐狸的大红尾巴一直是它们最显眼的特征，著名的浏览器火狐（Firefox）的图案上就强调了这一点。虽然因为拟人化的关系，尼克的尾巴处于身体的最下方，大部分情况下并不显眼，不过在剧情中他“兽化”时就可以直观地看到其灵活性，而《疯狂动物城》最令人感到功力十足的，就是剧情当中每当尼克进行身体动作变化时，其尾巴也会非常真实地根据人物的身体动态而进行摆动，其展现出的制作水平其实甚至比朱迪的耳朵还要高，是片中一个低调而强大的细节。



▲尾巴的妙用（误）。

2. 神情，骗术本质上是一门很讲究演艺的技巧，而片中为了展现出尼克的这一特点，对他的神情刻画下了非常大的功夫，例如他平常眼睛都是半闭着，加上一副吊儿郎当的神情，看起来似乎对什么事情都不在乎。但是和朱迪比起来，尼克的瞳孔明显更小，这不但令他在半闭着眼睛时看起来眼睛轮廓更合理，而且在因为惊讶而睁大眼睛时眼白占的面积更大，看起来就更为夸张。当然，狐狸那标志性的尖耳朵也被运用得出神入化，根据尼克的心理状态和表情变化会产生不同的角度转动，进一步强化演出效果。



▲颜艺丰富的尼克。

配音演员：Jason Bateman，纽约出生的美国本土演员，对于许多美国人来说他是一张熟悉的面孔，因为他就是著名情景喜剧《发展受阻》（Arrested Development）的主角Michael Bluth的扮演者，在2013年网络视频平台Netflix续拍这部经典的情景剧时，Jason Bateman也再次应约出演。



▲Jason Bateman在为《疯狂动物城》进行卖力宣传。

宠物属性

严格来说，狐狸是可以当宠物的，不过起码目前国内是没有专门的宠物牌照，这一点和狗不太一样，当然找宠物医院接种疫苗还是可以的，而美国的某些州是允许把狐狸作为宠物饲养。从饲养时的感觉来说，狐狸仍然比较接近犬科动物，但是个性上比较独立，这一点有点像猫，其最大的问题是，它作为非传统宠物，最好是刚断奶就开始饲养，再往后就比较难以建立和饲主之间的感情，这是和猫狗这类传统宠物最大的差别之一。

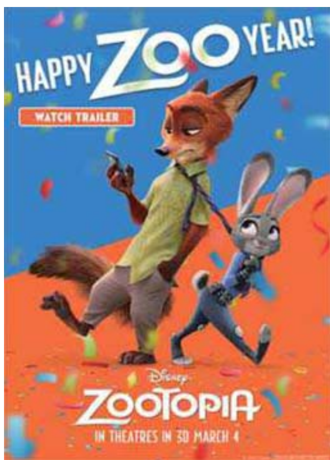
狐狸的智力非常高，所以在恰当的训练之下，它可以很好地保持自己的清洁，但是也有智力高过头的情况，可以理解一定的逻辑关系，所以甚至传闻中有过为了不让主人分散对自己的注意力而咬断网线的行为。饮食方面虽然没有专门的狐粮，用狗粮和猫粮混搭的方式饲养也是可以的。但狐狸有个最大的问题是，排泄物气味非常大，而且尾巴后有臭腺，如果受到过度刺激就会释放气味，让主人尝尝正版的“狐臭”。最后要记得，狐狸是夜行性的动物，所以作息和人类不太一样，养了要有被其三更半夜骚扰的心理准备。



▲幼年的赤狐非常萌，但也非常需要饲主的精心照顾。

爱情故事？





从《疯狂动物城》进入国内而且口碑火速上升开始，就出现了一种比较奇特的情况，就是无论是媒体还是观众，都会用情侣的方式来去解读片中朱迪和尼克之间的关系。这种理解是很容易找到很多例证的，例如片中两人随着探案的过程逐渐深入，有着许多亲密的身体接触，后面朱迪在找到了阴谋的关键线索并回到 Zootopia 寻求尼克帮助时，两人之间甚至来了一次长时间的拥抱，所以虽然传统的大银幕亲嘴戏分没有发生，不过按照我们国人的传统观点来看，两者已经是板上钉钉的情侣关系了。

然而，抛开两位主角的物种差异这一点，两者之间的爱情关系真的是《疯狂动物城》的剧本设定么？

官方说法

先不管观众们是怎么看的，我们还是来听听制作方的说法，毕竟在这件事上面他们最有发言权。

1. 导演的看法：《疯狂动物城》有两位导演，分别是拜伦·霍华德（Byron Howard）和瑞奇·摩尔（Rich Moore），同时拜伦还是本片的其中一位编剧，所以对于故事本身的设定应该是具有解释上的权威性的。

在一次采访当中两位被问道：“通常电影当中都是同种族的角色之间产生恋爱关系（《阿凡达》里异族恋最后也以男主角真正化身纳美人作为结局），那么朱迪和尼克之间能否产生爱情，我们是否会在续集当中看到他们俩在一起？”

两位导演给出的回答是：“那是很美好的一件事情，没什么不可以的，毕竟 Zootopia 是个开明的社会，动物们都可以坠入爱河……这事也轮到不我们去评判。”

对于早有期盼的观众来说，这等于就是坐实了尼克和朱迪之间关系的官方说法，不过问题是这次采访是一次较为娱乐性的节目，两位导演的回答方式也比较随意，甚至带着调侃，尤其是主持人后面问出“朱迪和尼克的孩子会是什么生物？”时，两位导演干脆开起了混合词的玩笑：“应该是狐兔（Funnies，由 Fox 和 Bunny 组合而成）或者是兔狸（Boxes，由 Bunny 和 Fox 组合而成）吧！”，显然他们选择了回避这个问题。所以在尼克和朱迪的关系上，导演们的态度是暧昧的，似乎并没有下定论。


■拜伦·霍华德（右）和瑞奇·摩尔（左）。

2. 演员的看法：那么既然导演们打起了太极，我们或许可以问问朱迪本人——也就是她的配音演员金妮弗·古德温（Ginnifer Goodwin），毕竟她是在片中对朱迪内心世界揣摩最为透彻的人。而金妮弗早在 2015 年 8 月迪士尼的 D23 展会上明确地表示，她觉得片中两位角色之间的“友谊”非常美丽，那是真实的，纯粹的男女友谊，并没有浪漫的基调。

3. 结论：起码在官方说法当中，并没有明确地传达出在《疯狂动物城》中尼克和朱迪之间的关系是爱情，而作为主演的金妮弗则认为两者之间存在的只是友谊。这并不意味着日后两者之间不会发展出爱情关系，朋友变恋人是很常见的一种感情发展关系，但起码这部影片的创造者们并没有想在片中展现出这一点。


▲对于朱迪的内心世界，作为其扮演者的金妮弗有着一番独特的看法。

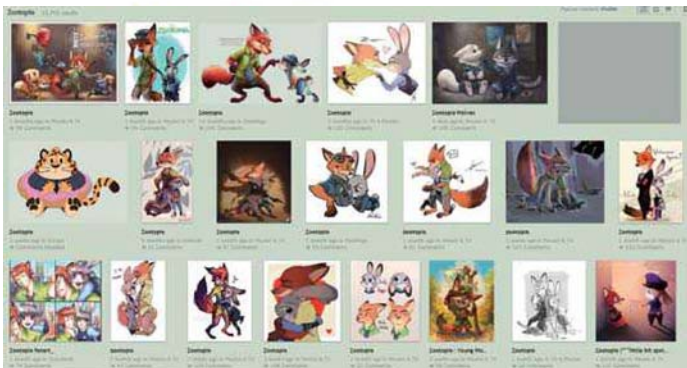


民间看法

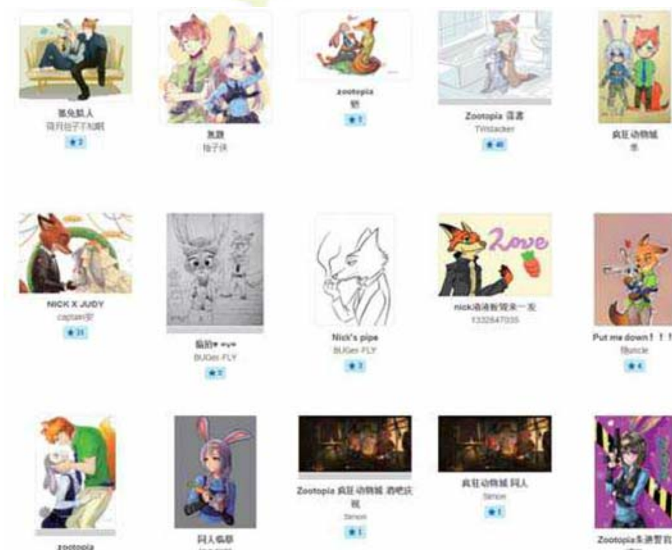
和官方暧昧的态度比起来，起码在国内，对于两者之间的关系认识就明确多了，而且看起来邻国地区也是抱着差不多的观点，笔者无论是刷微博还是刷在大海对面的日本推特，以及跑上以华人图画艺术作品闻名的 Pixiv 网站，看到的都是一堆堆的尼克与朱迪同人图，从原版造型到半人化再到干脆画成人类的都有，不变的主题就是两者各种秀恩爱，所以在不少亚洲地区的观众眼中，尼克和朱迪早就是“狐兔一窝”了。然而作为这部电影的原产地，美国地区对于这部影片的观点，却和我们不太一样。



1. 美式观点：既然前文当中我们提到过Pixiv这个偏向亚洲地区的艺术作品网站，我们这次以偏向欧美的Deviantart为例，搜索“Zootopia”这个关键词，就能够找到不少以尼克和朱迪为主题的同人画作，但是可以看出来，明显直接以情侣定位来创作的作品并不是这么多，多数作品处于我们亚洲人眼中偏向亲密的姿态互动，但是既可以读解成情侣，也可以读解成密友。事实上这也是美国地区比较普遍的观点，即认为尼克和朱迪之间只是亲密的拍档，有着纯洁的友谊。


▲Deviantart上的搜索结果中爱情类的同人图和非爱情主题的图片比例大约是1:3左右。

2. 国人观点：换回有不少国内画手活跃于其上的Pixiv，用“疯狂动物城”作为关键词搜索，找到的作品当中显然主题就发生了变化，基本上都是以爱情为主题的同人作品，甚至还有尼克和朱迪结婚的同人图，拟人风格的作品也相当不少，显然不少艺术家们也想要进一步增强自己画作的代入感。同时媒体对此也是保持着类似的态度，不少《疯狂动物城》的影评标题直接就打出了“情侣”、“CP”这样子的关键词，俨然已经默认了两者之间就是一对，至于民间之间的看法就更不用提了，随便微博一搜《疯狂动物城》，大家如果不是在对着说话只有0.1倍速的树懒“闪电”狂笑，就是在谈论尼克和朱迪之间的互动有多甜。


▲Pixiv的搜索结果中爱情类的同人作品比例要相比欧美的更高。

3. 文化差异：虽说国人和老美之间的观点差异存在是常有的事情，但对于一部影片当中两个角色之间的关系认识有着这么大的差距也的确是令人惊讶，这种差异到底是怎么产生的？或者，我们可以从肢体动作之间的含义理解说起。

一个很典型的例子就是，当朱迪意识到了动物失踪案背后的阴谋，也理解到了自己的错误，回到Zootopia哭着向尼克道歉后，两者是用一次拥抱来去展现他们之间的和解，这毫无疑问是尼克和朱迪在片中最亲密的接触之一，但是这个拥抱的含义到底是什么，按照美式的观点和我们的观点，就会产生不同的理解。

在美国甚至于欧洲地区，拥抱是一种礼节动作，用于真诚地表达自己的感受，如果朋友要远行，他们可以互相拥抱来道别，以表现对于离别的不舍，而用拥抱来去接纳一位伤心的朋友，则是展现出最大程度的安慰，所以如果我们看到两个美国人拥抱，其当中的含义是多种多样的，需要根据场合来进行分析和理解。

但是在普遍更为含蓄的亚洲地区，拥抱并不是一个常用的社交动作，我们甚至随着年纪增大而在社交礼节上越为趋向于保守——这是我们文化当中有礼得体的表现，握手往往就已经是接触面非常大的社交动作。而拥抱除了在儿童之间还算比较常见，一般只出现在极为亲密的关系当中，例如父母和儿女，以及恋人之间。我们的电视剧节目也常常出现女主角梨花带雨地倒在男主角怀里，一般这种情节发展下去就是两人进行接吻这种更进一步的亲密行为，所以拥抱也成为了一个充满了暧昧的动作。


▲同一个拥抱可以被读解出不同的含意。

因此同样是拥抱，在不同文化环境当中却会看出不一样的意味来，更何况在片子末尾尼克和朱迪又用并肩揽腰的方式抱了一次，在老美看来这是两人友谊越发坚实，而到了我们眼中那就是关系已经升华到另一个境界，开始把亲密接触当成日常行为了。

4. 理解不同：当然，如果说拥抱还不能说明尼克和朱迪之间的关系——毕竟他们没接吻嘛——那么影片结尾的对话则成为了不少国内观众对这段感情盖棺定论的关键，对话是这样的：

尼克：我知道你爱我。

朱迪：我知道吗？是的，我爱你！

虽然这表白读着有点绕，但也足够让在场的FFF团成员们高举起手中的火把了。

问题是，我们来看看英文的台词是怎样的：

尼克：I Know you love me.

朱迪：Do I know that? Yes, I do!

字面上看来，中文版的字幕翻译并没有什么问题，然而翻译这活为什么需要专业人士而不是一群拿着谷歌翻译器装大学教授的小学生，就是因为一句话往往可以翻译成多个意思，而却只有一个是合适而正确的。具体地来说，就是“Love”其实并不能粗暴地替换成中文里的“爱”。

根据21世纪大英汉词典里的记载，“Love”有足足13种名词解释，6种及物动词解释和一种不及物动词解释，其中当然包括了“爱情”、“恋人”、“亲爱的”这一类我们所熟悉的词意，但同时“Love”也能够代表“性欲”、“热爱”、“友爱”、“爱好”甚至是“风流韵事”，所以一句“I Know you love me.”虽然的确可以理解为“我知道你爱我”，但翻译成“我知道你其实是喜欢我的”其实也并没有问题，而且感觉更为符合当时两人的对话神态，而且这样一来朱迪的回答反倒显得更为自然：“我很喜欢你吗？好吧，好像还真是！”尽管这个回答并不浪漫，但恐怕却更为接近真相。



▲文化差异的理解甚至都发展到了迪士尼自己身上，中国迪士尼对于尼克和朱迪的宣传就是走比较明显的CP路线，显然也是吃准了中国观众的口味。

结论

所以，其实所谓尼克与朱迪的爱情，并不存在于电影之中——起码我们没有确凿的证据。这段感情只存在于电影之外，存在于我们对于未来的美好期盼里。而在《疯狂动物城》评价一片飘红，媒体盛赞迪士尼跨出了自我超越的一步的今天，或许这个期盼，将会在不久后成为现实。

多边共享 Fun Factory

游戏



稀饭 提供

小魔怪大富豪（Gremlins, Inc.）





严格来说，这次多边共享当中要对玩家们推荐的，其实是两款游戏，只不过他们都有着同样的名字，那就是《小魔怪大富豪》，这款作品以传说中会扰乱机械产品的小魔怪（Gremlins）为人物，把世界观设定在了一个蒸汽朋克风格的背景当中，这些小魔怪建立了和人类类似的社会制度，只是它们的行为却比起人类更不讲究掩饰，所以整个社会都充满了欺诈、行贿和舞弊等勾当，一个小魔怪如果想要飞黄腾达，就需要不择手段，利用种种途径赚取影响力，并令自己爬上权力的巅峰。根据这个设定，创造了著名的策略类游戏《伊多》的 Alexey Bokulev 开发了他的新作品《小魔怪大富豪》。

这是一款有着幽默元素和讽刺资本主义内核的作品，按我国传统标准来说也算是“三观正确”，玩家将会扮演小魔怪社会当中的各位权贵达人，为了爬上权力顶峰而不择手段，而玩家们手中能够使用的资源包括了金钱、选票和手中随时保持在六张数量的卡片。为了击败对手，玩家需要使用这些卡片对应的手段，而其中大多数都是各种损招，包括污蔑、陷害和各种偷抢拐骗的手段。而且就算玩家想要独善其身，但只要陷入到了这个权力纷争的圈子当中，也会被各种牵连，甚至锒铛入狱。虽然听起来这游戏充满了负能量，但无论是精美的蒸汽朋克背景，还是艺术家 Yaroslav Pavlyshynets 笔下那些把猥琐和奸诈还有道貌岸然展现得淋漓尽致的小魔怪权贵们，都让这游戏带上了幽默而奇幻荒诞的氛围，并不会令人感到压抑，反倒是常常会被逗乐。

目前这款作品已经在 Steam 平台上推出，仅售人民币 68 元，而且还配有全面的中文汉化，翻译水平较高，还有完善的教程，玩起来毫无理解压力。而如果各位读者和稀饭我一样有收藏实体桌面游戏的习惯，那还可以期待一下本作已经预定要推出的实体版，游戏内容和电子游戏版是基本上相同的。同时根据官方统计，本作中国地区玩家的数量并不低，在刚刚开卖时就占据了本作全球销量的第三位，后来被德国赶超，还占据着第四位，所以被引进并推出中文版的机会也非常高，有兴趣的读者们可以期待一下。





最后附带一下本作的 Steam 购买页面地址和二维码：http://store.steampowered.com/app/369990

其他



纱迦 提供

同人变官方？DOA泳装设计大赛揭晓

Koei Tecmo 在台湾地区的分公司最近举办了《死或生 极限沙滩排球 3》中文版泳装设计大赛，有一百多款投稿作品参赛，经过开发团队的初步评选后，精心挑选了 5 款在网上公开，由玩家投票选出第一名。最终，一位田姓画师设计的海女服装获得了第一名，他不仅获得了稀饭刚刚花巨资购入的最强版限定游戏（咳咳），而且这套海女服装日后还会作为免费服装 DLC 向玩家提供下载。不过看了一下这位大大提供的草图，编辑顿时感到这尺度很是惊人呐！尽管这游戏已经算是放得很开了，但真要推出这套服装的话，感觉还是略微过火了。那么问题来了，什么时候放出下载呢？



周边



梦叶 提供

CAPCOM官方授权《鬼泣4 特别版》纪念雕像

Kinetiquettes 是一家于新加坡成立不久的新兴模玩 / 雕像工作室，由一群对游戏及动漫文化有着丰富阅历的游戏爱好者所组成。这家工作室似乎特别钟情于以 CAPCOM 旗下作品为题材，之前就曾推出过三款来自于知名格斗系列《街头霸王》的角色雕像，想必是借着去年《鬼泣 4 特别版》发售的契机，才有了这款一经公布就令不少原作粉丝手抖的纪念版雕像。

本次公布的《鬼泣 4 特别版》纪念雕像总共四款，分别是但丁、维吉尔以及二人的魔人化版本。普通版的但丁身背叛逆之刃，手持双枪黑檀木与白象牙呈射击姿势，维吉尔（普通版）则是经典的阎魔刀拔刀式。魔人版本的造型也采用了原作中二人的招牌技——突刺与冲刺居合斩，而且维吉尔（魔人版）还附带剑气特效。不论是哪一款都动感十足，兄弟二人宿命对决的场景仿佛一触即发，服装和武器细节也还原的相当到位。目前官方尚未公布具体的发售日期，也不知道是否会像之前《街头霸王》的几款作品一样全球限量发售，虽然这四款雕像的预计售价达到了 350 至 400 美元，但面对如此经典之作想必还是会有不少真爱粉忍不住剁手吧！







CAPCOM官方音乐会上海站纪行



VGL 这几年在国内的巡演，释放和推动了中国玩家对于游戏音乐的热情，加上微软索尼两大行货的入华，逐步开放的市场也让众多知名游戏厂商把商业活动的眼光投向了中国。而这一次来到我们身边的，是带给无数玩家美好回忆的日本老厂 CAPCOM。第一次本社招牌作品的全球巡演音乐会，老卡就将首站选在中国并于上海和北京连演两场，足以可见对中国市场的看好。

上海站的演出选在了位于市中心的卢湾体育馆，上座率达到了 80%，音乐会除了请来海外的知名游戏乐队 VGO（有着电玩爱乐乐队的美称）与当地交响乐团合力演出，主办方次元矩阵还联合斗鱼进行了全程网络直播，即使无法前来的玩家也能感受到现场的气氛。从开场的经典之作“《街头霸王》系列”到中国玩家气氛热烈的《怪物猎人》主题曲《英雄之证》，再到收尾的一代名作“《生化危机》系列”，观众的掌声和欢呼声从未中断过，留着一头红色朋克发型的主唱 Thomas 还用金属味十足的死嗓，演唱了“《鬼泣》系列”经典的战斗音乐，让所有人热血沸腾，整个音乐会更像是一场交响乐与摇滚的大合奏。现场的另一个小高潮来自于配合经典 FC 游戏画面原汁原味演绎的初代《洛克人》音乐，仿佛带我们回到了那个硬派却又美好的红白机年代。除此之外，女性玩家中人气绝赞的《逆转裁判》、《大神》以及《战国BASARA》等作品，现场的超高欢呼也是音乐会的亮点。



纵观中国站的演出，无论是参与上海站的嘉宾“三太子”辻本良三先生，还是中国的老朋友小野义德先生，都传达了对中国市场和玩家群体的重视，而本次音乐会对笔者最大的感触是，不仅仅是那些从红包机时代甚至更早一路走来的老玩家，越来越多的学生玩家面孔、不同性别和年龄层的玩家也出现在音乐会的观众席内，电子游戏文化的魅力正在感染越来越多的人。同样的激情,同样的那份对游戏的热爱，让人切实感受到中国主机游戏市场的活力与前景，环境在逐步改变，春天即将到来，还是那句互勉的话，革命尚未成功，同志还需努力！



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来
通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn

插图：木仙



★在微软中国的帮助下，这期的《量子破碎》攻略得以和游戏差不多同步上市的速度问世，实在是很爽。其实这期还有另外一个游戏也可以同步推出攻略，没想到快截稿的时候游戏延期了，所以只能推到下期，大家可以小小地期待一下。未来国行游戏大行其道之后，这样的同步攻略也会越来越多。

★下期是一年一度的春季攻略特刊，主打攻略是《黑暗之魂Ⅲ》（中文版）、《星之海洋5 忠诚与背叛》、《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3》等游戏，另外还有《全境封锁》读游戏等精彩内容，大家不要错过哦！

★折腾了很久的《吉尼斯世界记录大全2016 游戏玩家版》终于上市了！其实该书早在去年年底就已经制作完成了，但由于书中涉及的游戏实在太多，导致该书迟迟不能交厂付印，具体原因大家也懂的。现在大家已经可以去附近的报刊亭购买了，UCG官方淘宝店、微店也已到货。

Email ensemble luck：任天堂的那个手机平台的游戏《Miitomo》已经上架了，然而我并没有下。主要是完全不知道这游戏的玩点在哪里？有小编们已经开始玩了吗？请老司机带个路？对了还有那个《口袋妖怪GO》，哦不，现在应该改叫《精灵宝可梦GO》了，有没有什么新的情报呢，特别是氪金方面，我想了一下《PM》这庞大的妖怪数量，我就不由得背后一寒啊。

《Miitomo》虽然已经上架了，编辑部也有不少人都已经加入其中，不过体验了一圈下来后发现，其实基本上就是Mii形象的加强版，主要的课金内容还是各种服装道具。至于主打的“交流”元素，由于目前尚不支持中文，加上联网体验不稳定，因此对于国内玩家而言其实意义不大。不过游戏的即时语音做得很不错，Mii角色甚至可以念出玩家设定的名字和输入的文字内容，说话时摇头晃脑的样子相当逗趣。有关《Miitomo》和《精灵宝可梦GO》的相关内容，在本期的《指间方圆》别册里均有体现，欢迎查阅。

Email 路卡利欧脑残粉：《GTA》的翻译居然还会有人纠结，直接翻译成《爷爷偷奥拓》不就行了吗！所谓信达雅样样符合啊！

这……有点强加的味道啊！

后半段其实不错！然而grand好像没有爷爷的意思……

编辑部 游戏风向标

量子破碎 | 4人



相比时间控制，主人公中枪后血能慢慢回复才是最大的超能力啊！

——《量子破碎》最高难度打了一半才恍然大悟的纱迦。

死或生 极限沙滩排球3 | 4人



吃饭、睡觉、打排球。

——当被问及《DOAX3》是在玩什么时，八重樱如此总结。

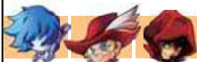
初音未来 女歌手计划X | 3人



竟然在演唱会上突然飙车，没想到你是这样的虚拟偶像！

——亲眼目睹KAITO在表演中“脱个精光”的哪尼，表示触不及防。

数码宝贝世界 次级指令 | 3人



好了别再叫唤了，明明我才是需要吃喝拉撒睡的普通人类啊！

——本想当个训练师没想到却成了铲屎官的哪尼，在冒险开始前就差点被要求不断的数码宝贝折腾致死。

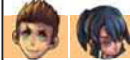
勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3 | 3人



知道本作为什么少了那么多女性外形的怪物们吗？因为有了骑乘系统。

——乙太为《勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3》中怪物数量的减少找了一个合适的理由。

EA 终极格斗冠军赛2 | 2人



你不要靠近我，我不要和你一起滚在地上！

——筒子君顶着巨大延迟遇到了喜爱地面找都的技（JI）术（LAO）型玩家时如是说道。

孤狼 | 1人



要是操作方式也家用机化就好了……

——对于游戏的战斗操作还是直接用移动端操作方式改造感到非常遗憾的稀饭说。



Email 林叶莫莫：390期的内容带动了我百分之九十五的兴趣，“《杀手》系列”玩了《血钱》后就没玩过别的，因此看着还是很带感。《无尽梦魇》不知为何个人感觉很有趣，不过PSV上还有别的恐怖游戏吗？有的话哪位小编可以介绍一部给我吗？自己自从PSP的两部《寂静岭》通关之后就很少玩恐怖游戏了，想尝点鲜啊。



PSV上近期最值得推荐恐怖游戏毫无疑问就是日本一出品的《夜游》了，在可爱的画风下带入各种诡异的传说和怪谈，俨然是一本光怪陆离的黑暗童话绘本，绝对能带给你与众不同的恐怖游戏体验。编辑部里玩过这个游戏的八老师和宇宙人都赞不绝口，而八老师除了写过详细攻略外，还写过一篇看点十足的读游戏，想要了解的话不妨先去翻看下吧。



Email 风语者：390期杂志的《街头霸王Ⅴ》的攻略点个赞，公司里突然举办格斗大赛，全靠着它，我这个号称“格斗天残”的人，也进了前三，哈哈。热点追踪也不错，育碧被恶意收购的事，都没时间关注，刚好补漏。昨天同事拿着我的杂志惊呼：“八老师连娃都生了，看不出来啊！”我一听大吃一惊啊，赶紧看杂志，原文写的是“本以为永远看不到完结之日，没想到一转眼连娃娃都生了（笑哭ing）”，我去这样写很容易产生歧义的啊，中间加个“她”会死啊。这在高考是病句啊。



390期《街头霸王Ⅴ》的攻略备受读者大人们好评，伽蓝同学功不可没。其实每次路过伽蓝的办公桌前，我都会看到他表情异常痛苦地在和别人打着网战，可见被网络折磨得不轻，即便如此仍能做出如此高品质的攻略，果然还是因为心中有爱吧？至于“没想到一转眼连娃都生了”这句话的歧义嘛，姑且当做是一语双关吧。



Email 断指的伊丽莎白：各位小编好，我是UCG的一位老读者了，不过这倒是我第一次给编辑部写信，首先想说说389期的一处错误：稻船敬二那个专题里《灵魂献祭》的发行平台有误。之所以那么在意，是因为最近才打通《灵魂献祭》的剧情（准高三党表示无力白金）。之后感慨万千啊，虽然以前也接触过《潜龙谍影》、《生化奇兵》这类剧情超赞的游戏，但是《灵魂献祭》更多的给我的是一种心灵上的共鸣，从一点点读着属于他人的故事，到最后自己创造属于自己的故事，这种感觉不言而喻。女主角三代红兜帽的形象塑造得十分圆满，她的自白让我潸然泪下，她没有那么完美，她也会嫉妒、贪婪，但当她面对比自己强大千倍的敌人所展现的勇气却深深地吸引了我。通关之后，游戏给人更多的感觉是一种释怀，往事随风而去，先人的教导铭记于心，怀着希望，向前方走去，因为从今往后，这就是属于你的故事了。新学期、新气象，虽然不知道在以后的日子里可不可以玩到《灵魂献祭》的新作（有这方面消息的小编也可以透露一点给我呐，国内网站上只找到一些不知道靠不靠谱的小道消息），但这份感悟，我已领略，它会成为我的一部分，伴我成长，与我一起面对生活中的挫折。个人认为，真正的好游戏并不单单只是人们消遣的工具，更应该是一个艺术品，它们的光辉和其他艺术品一样，可以打破时间的界限，流芳百世。



感谢“断指的伊丽莎白”来信指正，以及分享自己的游戏感悟。有深厚故事背景设定的游戏确实会在我们通关游戏之后让人回味无穷，不少所谓的神作更是通过粉丝的挖掘才登上神坛。个人也希望可以看到更多值得品读的，而不单只是看着刺激玩着爽的游戏。不过那毕竟还是凤毛麟角，现在的游戏能做到好玩就已经很不错了。



Email 晴月：《口袋妖怪》终于推出官方中文化作品啦！激动的心情简直无以言表，不知道当时小编们是做何感想的？



“宝可梦”是什么鬼啊！



据说用“宝可梦”是有原因的，这个原因说起来比较复杂。



可以长话短说吗？



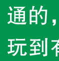
好吧，简单来说就是“口袋妖怪”和“宠物小精灵”这两个名字已经被别的公司注册了。



这还真是个叫人无话可说的原因啊……



Email DeeeeF：最近买《如龙0》时发现中文版和日文版的存档是不共通的，一口老血差点喷出来，然而表弟已经玩到有奖杯弹出来的部分了，奖杯没法删，无奈之下只能乖乖地再刷一次，好在有第一次的经验，这次刷得还算顺手，希望愚人节之前能把游戏给自了。不知道小编们平时有没有遇到过这种情况？我想应该有吧，大家平时玩游戏这么多 XDDD 各位小编们遇到这种情况时是怎么做的？



不就是重刷一遍吗？ COME ON！……好吧其实还是要看游戏的，如果是比较喜欢的游戏的话我是不介意再重打一次的。



这个还是要看奖杯难度吧？比如说像《奥丁领域》这等白金神作，我倒是蛮希望中文版和日文版奖杯分开算的，《如龙》的话还是免了，老老实实玩一遍日文版，中文版全当是为了信仰而购买，不会再开新坑了。毕竟有二刷的时间，我不如去玩更多好玩的游戏，不是吗？





微信 月饼：前两日看到了微信上提到PS2十六周年的事情，想起了过去最初接触游戏的时候。当时是《FFX》发售那年的春天，我在街边的书店看到了被买剩下的最后一本UCG月刊，然后立刻就被封面上的尤娜深深地吸引住了，当即买了下来，从此拥有一台当时看起来能运行CG般画面的PS2主机成了我向往的目标。可毕竟当年还是穷学生，直到2007年国庆节期间才用自己的打工存的钱，偷偷地跑到省城从一家当年还经常在UCG上做广告的游戏店里买下了77006版本的二公主和不少游戏。回家的路上一直把主机抱在怀里生怕摔了，其实那时候还是夏天，已经热的不行了却还是想就那么抱着。回家以后偷偷藏了起来。直到下个周日才趁家人不在的时候享用二公主，也不知当年哪儿来的定力，能等那么久。还记得后来没过多久，二公主的最后一个型号90006就发售了，当时那个悔啊，其实到新机型发布，我一共也没玩过几次。早知这样还不如忍个几个月直接入更先进的90006。之后的那几年也是玩游戏最疯狂的日子，开始每个游戏后，都恨不得把所有要素玩出来才罢休。记忆卡里存的都是N多个完美存档到现在还没舍得扔，再后来换了工作就忙了起来，玩游戏的时间也被切割的支离破碎。现在总是感觉开一次机器要是还玩不了两三个小时的时间，非常不尽兴，感觉跟没玩似得，索性时间稍短的时候也就不玩了。现在我的“次世代”也已经降临，感觉有一点闲暇时间也更想陪陪家人，不知道当年胜哥是怎么分配游戏时间的同时还能带孩子的，在这里也好取取经。



关于PS2的16岁生日，游戏时光网站专门做了一个专题，有不少玩家写下了怀旧气息浓郁的留言，这里我就不多重复了。不过“娱乐相对缺乏”这样的说法让我陷入思考，毕竟对我这个年纪的人来说，感受恰好是相反的。PS2诞生之后，PS系主机和游戏不断成熟与进化，创造了“所有游戏在此集结”的家用机盛世，也诞生了无数经典。对于大多数玩家来说，游戏时间永远都不够，娱乐又怎会匮乏呢？现在的娱乐选择的确是丰富了，但每个人在单一娱乐项目上分配的时间自然就减少了，不知取舍的话很难获得好的娱乐体验，这一点反映在游戏上更是如此。少刷一些朋友圈，少转一些兑水鸡汤，可能一年就能多体验三五款佳作。在PS2诞生十六年后的今天，不要让你的玩家属性一再被稀释！



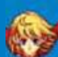
Email Dick_iori：看到大河马说初尝射箭，我是去年11月入的射箭这个坑，现在简直欲罢不能了，每周都会去，最开始玩的时候也是反曲竞技射准弓，玩了两次以后用了一次人家的传统弓，感觉比反曲弓好玩，推荐喜欢冷兵器的大河马试试看，传统弓或者美猎，不带瞄准器的，很好玩，原始的感觉。现在已经买了自己的传统弓和真羽碳箭，也考过了射箭馆的第一级，准备向第二级进发，练习中！（我不会说是为了打折更多而考级的，坏笑）



跟这位读者比起来我还真是惭愧，虽然之前决心要经常去练，但因为各种原因（都是借口）至今也只去过三次。梦叶去的那家场地其实也有猎弓，但自己一直没敢尝试，光是掌握反曲弓就已经好几次将放弦的手指磨破（放弦时手指总是会擦到箭尾），像猎弓这种充满原始魅力的弓种只怕要更花功夫，想象在没有描具辅助的情况下怕是真正的要用心瞄准了（笑）。如果今后能找到更方便的场地，梦叶也绝对要入一把自己的弓，这里也真心佩服这位读者的用心，考级还请多多加油哦！



Email 女子力center：惊闻《真·三国无双》要由中国香港的电影公司拍摄成真人电影，并邀请两岸三地的当红男星参演，我整个人都是懵B的。根据我过往看过的游戏改编电影的经验，绝大多数都是雷作，这《真·三国无双》电影版嘛，恐怕最终也就是个大型多人COSPLAY吧……不过我确实很好奇到时候要如何再现一骑当千的热血场面的，这得多少群众演员啊？不知道拍摄组缺不缺人？我只要领个便当就行。



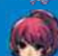
说到小兵，不知道会不会加入最近几作里的冷笑话小兵。



电影就这么点时间，来得及塞剧情吗？



可以让小兵一边被主角打飞一边喊冷笑话。



你们确定这不会变成搞笑电影吗？





Email 侍魂鸟：UCG的APP上架后我只下载了免费版杂志，说说我自己的想法：虽然个人很爱UCG实体版，但下载完阅读之后还是被惊艳到了，甚至还会有错觉“AIR2的UCG书籍怎么比实体版还清晰艳丽呢^_^？”惟一的不足之处是看游戏书籍不能横屏，我相信很多读者都有横屏看书的习惯吧，再加上苹果平板保护套的限制，竖屏看确实不太舒服，希望贵刊能在下个版本改进。最后还是奢望一下安卓系统的UCG APP能早日推出，毕竟俺是索尼控，索尼平板电脑、电视、手机、游戏机、手表、音箱一大堆，苹果很少玩而已……



改进确实是已经有了的，不过并不是如这位读者所期待的方向……目前，上架了新阅读方式的体验版，还在征求读者们的意见。至于横屏一事也已经确实了解到了各位读者的意愿，我们也会尽快采取行动。另外这里也算打个小广告，APP书城里我们还会时不时的开放一些免费杂志供大家阅读，其中不乏一些内容精彩的特别刊物，平时就算不进入书城，也可以通过微博微信来了解新的优惠信息。

残酷的现实

插图：木仙









Email 永不言败：说到PS VR，最近这个VR潮流，每个大厂商都去抢一块大蛋糕，连AMD都去搞VR。VR这个领域由于刚刚创立，有很大的开发价值，更何况，现在人们对游戏希望能有一个更高的游玩平台，希望玩游戏不仅仅只停留在手上，而是在全身心，这也导致了VR的价值所在。但是，我却觉得VR的路走不远。由于VR的成本很高，一个PS VR就需要差不多六千多块钱，而且还需要很多其它的配件；其次，现在适用VR的游戏少的可怜，我知道，路还长，但是，有些游戏注定永远无法进入VR领域，如果碰巧那种游戏很受大家的欢迎，人们对其的游玩方法已经固定，这就是VR的一大问提，适应性很差，难以改变人们对老游戏的玩法。但是，不得不说，VR还是改变了人们对游戏的认识，开辟了游戏中一个新的领域，这一点还是很值得称赞的。VR这条路能不能走远，还是要看玩家们的反馈了，反正我是买不起的……

原来重点是最后一句啊！其实价格问题会随着技术的进步逐渐平稳，VR其实与主机一样也不过是一种全新的平台，能吸引用户驻足的终究取要决于平台上的内容，而好的内容更是要经过时间的历练，所以没有条件在第一时间体验到的人也无需遗憾，当这个领域更加成熟，相信届时会有更多适合各位的选择。

说了这么多你自己到底买不买！

PS VR都有影院模式可以躺着打游戏了，你还问买不买？买！

Email 御天灵星：各位小编好。我作为一名学生党，看完《舰C》的动画后非常想当一名提督，从去年就一直盼着这游戏。今年游戏终于出了，看完UCG390期上一些评价后决定入手。但到某宝上一看，发现搜不到。后来才知道被某宝屏蔽了。一些网友给出的解决方案就是一家一家问，或者上京东购买，但比较贵。小编们有什么好的建议入手到《舰C改》？

最简单的就是去实体店，如果实体店没有的话，在网店上面也可以找你平时买游戏的店家，直接询问他们有没有卖就行了。一般就算不摆出来的游戏他们也是会卖的。不过风险一般都会有一些，比如当年有人买“大菠萝3”就真的收到了菠萝，这种情况好像还没法上诉。虽说一般打开门做生意的店家不会这么黑心就是。

Email TV游戏忠实玩家：今天在UCG官方APP上推出了适配iPhone的杂志，感觉做得还不错，说句实话，其实在推出这期适配iPhone的杂志之前，我已经把iPhone上的UCG官方APP删了，只保留了iPad版。因为iPhone上看字是在太小了，即使是iPhone6 plus。现在为了体验一下这个新适配iPhone的版本，我又试了一下，发现还可以，希望今后每期杂志都可以推出专属的iPhone适配版，毕竟iPhone的装机量远在iPad之上！

目前iPhone适配版尚没有决定是不是成为常规内容，我们也在对此展开调查，大家的反馈当中自然不缺像读者大人你这样的肯定意见，但是也有不少读者反映说看起来像是微信公共号内容或是长微博，反而失去了阅读杂志的感觉，所以我们需要最终总结了大家的整体感受之后，才能够决定下一步要怎么做，这里先感谢各位读者大人的支持，无论你们对于iPhone适配版的体验是赞同还是反对，或是有更进一步的建议，都请告诉我们，我们一定会以大家的意见为方向去进行调整。

不要污，要优雅

插图：木仙









Email chan Lucis：391期的特企真是看到爽，特别是贱贱和白金的两篇很过瘾，还有《口袋妖怪》的那篇也相当不错，回想起小时候对《口袋妖怪》也是各种痴迷，没想到在有生之年居然能盼到官方中文版，虽然译名有点不习惯，但也中规中矩可以接受啦。最后吐槽一下UCG最近怎么开始介绍起画师了，怕不是过些日子就准备杂志飚车了吧。嘛，开个玩笑！

对于 VR 热潮，我想 VR 就是游戏的未来吧，现阶段的 VR 技术还无法扛起业界的大梁，但是全新的游戏体验足以给玩家一个购入的理由了，我自己也是决定要入首发的呢（才不是想玩《奶排》、《夏日课堂》神马的！）。再过几年等 VR 的操作成熟了，能真正摆脱传统控制器，模拟出触觉嗅觉，我想又会是一次游戏革命吧，当然谁知道呢，也许过个三五年，这些技术就能实现了呢？总之能让玩家享受游戏的乐趣就足够了！

其实目前介绍画师的《跨界星探》栏目介绍的都是非常著名的画手，虽然这个领域里也的确有Tony老师这种在里世界名声在外的大手，但大部分的确都是正儿八经的职业画师啦，而且UCG好歹是国家出版物，公然发车肯定是不行的，偶然给点擦边的福利就已经是铤而走险了，所以最多只能起一个推荐的作用，至于具体各位老师们有没有什么深入展现人类本质的大作，就要看大家自己找不找得到了。

我也觉得VR增加视觉和听觉之外的体验是一个方向，不过看到了读者大人前面作为例子提出的两款游戏之后，我怎么有种污得不得了的错觉！

唉，肮脏的是你们这些人的思想……

Email szyfFHC：VR是一个新纪元，但是在VR初期还不一定能造成很大的冲击。一来是技术并不是很完善，画面，操作还有人体一些因素使得普通VR产品并不能达到尽善尽美的水平。但是这只是开始，就像智能手机初期谁也没想到会有这样的迅速发展，总之前景还是很好的，我充满着期待。

我自己由于身体的原因，就十分担心长时间用VR设备玩游戏或看视频，会不会引起头晕之类的不良反应。不过毕竟是搭载了新技术的产品，应该还是有不少好奇心旺盛的消费者会选择第一时间购入的吧。

如果《死或生 极限沙滩排球3》对应PS VR的话，我一定第一时间购入！

视频关键帧

主持人：雪楠

各位读者大人们好，我是UCG视频组的雪楠，这期的视频关键帧栏目又轮到我来主持啦。记得去年年底的时候，视频组收到了来自VirgooTeam的Diriya伯爵和LostFeather的投稿——“热血最强《血缘诅咒》全球最速”。为了更好地让大家见证这二位高手超绝的游戏演出，视频组制作了一个年末特企，呈现了“1小时14分38秒”（当时）这个世界记录诞生的方方面面。对此，玩家朋友们的反响也非常热烈。当我们怀着赞叹的心情，以为这一世界纪录无可撼动的时，2016年初，传来了国外玩家将这一记录打破的消息。之后，更令大家没有想到的是，VirgooTeam的两位高手采用了全程直播的方式，对新纪录发起了挑战，最后以“1小时13分52秒”的惊人成绩再次创下了新的世界纪录！在此，不得不对两位高手超人的技巧和意志表示赞叹，视频组在这里对他们表示祝贺，希望今后能收到他们更多更好的节目投稿。说道这里，想跟大家伙儿聊一聊视频组的老牌人气栏目《热血最强》，作为一档受关注度很高的栏目，栏目组的编辑们自然希望这档栏目的数量和质量都能飞速提升。然而，《热血最强》的投稿一直都是可遇而不可求的。究其原因，这些极限视频的背后，凝结的是各个高手们的心血和对游戏的热爱，这对他们时间和精力的消耗无疑是巨大的。所以，当您看到这些高手们的精彩演出时，请对他们热爱和坚持点赞。假如一段时间内，《热血最强》迟迟没有出现，也请不要着急，毕竟高手们是不会停止对游戏和自身极限的挑战的！



▲anubis大大为《热血最强》栏目设计的全新LOGO，同时这档栏目也有了自己的英文名“Game：Impossible”！

Email JoyYim：2月27日，周六，我和机友在吃晚饭时还吐槽《口袋妖怪》7国语言没中文，结果晚自修回去发现被《精灵宝可梦 太阳/月亮》简繁双杀的新闻刷了屏，真是秒射FLAG，然而我对“任地狱”迷途知返表示相当高兴。虽然我对《精灵宝可梦》的认识只停留在儿时的动画里（貌似叫《宠物小精灵》？）不过我还是决定“日/月”各来一份！好吧，我只是为再收个《新爱相随》的爱花限定旧小三找理（jie）由（kou）……《舰娘改》+《奶排》+《方根书简》=今年必须充值信仰，五个字我就不说了。很多读友们说买不到UCG，可是我学校旁边那个书店每期都有5本（不过学校里看的同学很多所以我还是机智地在家里订），转念一想，好像整座城也只有我们学校那边买得到UCG…

都说去年的业界主打情怀牌，没想到今年就轮到了老任接着来打。再一次尝试中文市场，就选择了《精灵宝可梦 太阳/月亮》这种等级的作品来打头阵，确实让人非常振奋。不过，这里也借机给各位打算趁机入坑的朋友提个醒，有条件的话最好选择New 3DS。因为老型号的响应速度之缓慢，在系统和最近的一些游戏（比如《怪物猎人X》）中都已经到了难以忽略的地步。当然了，像是JoyYim读者说的《LovePlus》这种几乎绝版的限定机，就只能忍一下了……另外，来信提到书报亭买不到杂志，但是作为新新人类我们可以网购呀！UCG商城的网址很好记→（shop.ucg.cn）而且还有各种专辑和进口原版典藏书，比书报亭强太多了有木有！

Email 行走中的油条：看到初音未来居然能和《死或生 极限沙滩排球3》联动，我的内心毫无波动，甚至还有点想笑。《沙滩排球》之所以被称为“奶排”，原因大家都懂的，这个“波涛汹涌”呢，正是游戏的精髓所在。但是初音的胸部尺寸……呵呵。我宁愿是“《零》系列”和《沙滩排球》合作，以前《零 红蝶》就有《死或生》的服装，《濡鸦之巫女》里的性感泳装也是很多玩家战胜恐惧感的精神支柱。既然有现成的资源，干嘛要舍近求远呢？真是搞不懂现在的脱裤魔啊……



作为一个《歌姬计划》的老玩家，我也和你一样对于这个联动内容感到不解。不过倒也让我想起一件有趣的事情，之前在网上直播《歌姬计划X》的时候，为了演出效果我选择让初音和KAITO都换上泳装，然而就算这俩都是贫瘠的身板，直播平台的运营方还是非常好心地提醒我们“把衣服穿上”，珍惜自己的直播间。所以性感不性感另说，切不可小瞧泳装的力量啊。



微信 nintendo：来读编的主要目的其实是想问问有没有总第二期的杂志可以卖的，给份复印版的也行啊！看了这么多年的UCG，无形之中就出现了想要把杂志收集齐的冲动。想想其实第一次购买UCG还是在2004年才开始的，从高中到现在12年来通过各种不懈努力终于完成了大满贯，而且不单单是UCG，《电电》、《电软》、《游戏日》、《科技风》、《游戏·人》、《游小说》、《掌机王》、《掌机迷》、《梦幻总动员》、《口袋迷》、《口袋玩家》、《家用电脑与游戏机》，另外的还有很多小众的，上世纪90年代游戏杂志真是多的可怕，最终坚持到现在的基本也只剩咱们UCG一家了。这些年买了这么多书可真是花了不少钱，其中遇到的困难是不言而喻的，但是坚持这么一份执着，就一个单纯的信念最终基本完成，不过还是得感叹自己这十多年的省吃俭用。图中的书籍还只是一部分，还有的都放在阁楼了也就没拍。目前《游戏机实用技术》就差1998年的总2期和总3期，特别是1998年第二期，我认识不亚于10个藏友都缺总第二期这一本，以前真的有想去编辑部抢的冲动！（每次动这个年头的时候，都会想起父母对我的谆谆教诲：这世界上没有什么完成不了的是，只要你敢想敢做）其实后来也有两次机会能弥补这个遗憾，一次是在某宝上看到了总第1-7成套卖的，结果下手晚了。后来还有一次遇到了个单卖的，结果准备下单了对方又不卖了，还把我拉入黑名单，我这坎坷的藏书生涯啊。

目前我这里的收集也能算整个国内游戏杂志界比较全的了，既然是收藏其实看得也少了，放在家里真是占了不小的地方，有时想着以后要是突然有个土豪在国内建个游戏博物馆什么的，我把就书全部捐了，也算为游戏事业做个贡献。



非常感谢这位读者同学一直以来的支持，这个藏书量恐怕自己开一家博览馆都没问题了。虽说很想帮您完成这些收藏，但是很遗憾早期的UCG我们这里也只保留了样书，实在没有多余的书了，所以这里只能说一声抱歉了。



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖："《如龙》系列"台历

《如龙 极》制作人签名版

386 期奖品

大奖：PS4 国行游戏

《重力异想世界 重制版》1 张

钥匙形状挂饰 1 个

《重力异想世界 重制版》得主

sky520maozi@qq.com

Link

钥匙形状挂饰得主

1975546579@qq.com

N-two

问卷调查

1.您现在购买的《游戏机实用技术》除了自己看之外，还会给其他人分享吗？如果会的话，那么会给多少人分享呢？

2.请简单描述一下您的年龄、职业，以及居住环境（如学校宿舍、与朋友合租、和父母同住等）。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2016 年 4 月 23 日，以发件日为准。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！"



淘宝动漫游书店 acgbook.com



官网在线购书频道 b.ucg.cn



UCG 口袋微店 vd.ucg.cn

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

温馨提示：请在汇款单上留下正确的收件地址、姓名、手机号码，以确保书籍安全到达！！

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

邮购地址:

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

电话：0931-8668378

Email：ad@ucg.cn

第 205、210、215、271、274、275、287、295 期，定价 12 元 / 期。第 220、225、226、232、247、257、265 期，定价 9.8 元 / 期。第 229 期，定价 15 元。第 207 期，定价 19.6 元。第 301、311 期，定价 18 元 / 期。

第 337、358、361、370、371 期，定价 14 元 / 期；第 373、376、378、381、382、383、385 期，定价：16 元；第 374、384 特刊，定价 22 元。



Email 犀飞利：前不久"阿拉法狗"和韩国棋手李世石的交战想必小编们都有关注吧，这场大战最终人类以1:4不敌AI，虽然说李世石并不是全球排名第一的围棋手，但实力也是位列高手榜前列的，结果却近乎是惨败给了"阿拉法狗"，让我不由得背后一凉。我个人其实一直都不太支持发展人工智能，因为一旦出现可以自我进化的机器智能或是其它形式的超级智能，那么它的进化速度将会远远大于人类，届时的局面将完全脱离人类的控制，各种科幻片中的灾难也有很大可能会化为现实。但显然，科学家们对于这种"作死"行为相当享受其中……在这次人机大战开打前，我同学就曾和我说，"阿拉法狗"赢了不可怕，可怕的是它会不会故意输掉。但我觉得如果"阿拉法狗"已经进化到了这种地步，人类对它的行为分析很有可能也早就在它的掌控之中了。如此想来还真是悲观，可能技术奇点早已到来，只是我们尚未察觉罢了。



很多科幻影视中人工智能失去控制并不是人类作死的主要原因，主要原因其实是人类把那些掌握自身生死的东西交给AI管理，而现在看来离这个还远着呢。所以说即使阿尔法狗智商真的这么厉害，顶多也只能打打《星际争霸2》而已（喂），别忘了我们人类可是能拔网线和电源线的。



Email 侍魂鸟：PS VR当然是和众小编一起首发必入！希望一众编辑们献上评测的同时也让我们读者大大们的评测刊登发表，这样的全方位详细评测一定会更深入人心，到时一定会万人空巷——买买买！！！唯一寄望的是希望PS VR产品不会像当初的PS MOVE、PS EYES那样短命，我们坚信SONY一定会能带给我们不一样的璀璨与快乐，只因我们无"索"不爱，无"尼"不乐。



虽然还不知道编辑部的哪些小编们会入手PS VR，不过我们会尽可能地在第一时间为各位读者们送上PS VR的评测。



饭老板居然不明确表示"必首发必限定"？这实在不太像你啊！



我又不是阵营饭！



但是可以玩到《夏日课堂》……





哦……好吧……我考虑一下。

小编寄语

<努力工作,拼命玩!>

读编交流 EDITORS & GODS

小编寄语



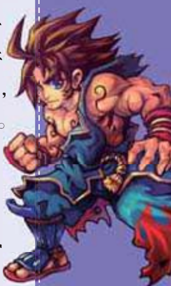
初心者

原本看到标题被强行改成了莫名其妙的"15"(重点是字体感觉没调整好),我多少还是对简体版有点抵触的。不过为了下载同步推出的《卡班库尔物语》,终于去国服注册了一个新账号。看着那唰唰唰的下载速度,一瞬间我就体会到了有一个"国服"对大陆玩家究竟有多么幸福美好。为了同步,虽然难免要在令人纠结的地方让步,但起码不会是退步。愿国行今年越走越顺,最好能够跑起来!

最近玩起了《口袋铁拳》,网络对战的体验意外地还不错。回头一想,怎么这两年玩的全是对战游戏……而且越是对战游戏,就越容易"毁我青春",让人欲罢不能。在游戏领域里面,人与人对抗也可以说是最有趣的部分。如果说次世代主机有什么可以让我激动起来,那必定就是更好的联机体验了。比如去年传闻的那个"Supplemental Computing Device"云游戏设备的专利,看起来就无比黑科技,却又有种在不久之后就可以实现的感觉。

本期个人签名

试玩版的概念什么时候变成了技术演示?



伽蓝

这期跟风开了个《全境封锁》的坑,结果发现就是一个《暗黑破坏神》打枪版,各种属性借鉴得好明显,连手套加爆击、爆伤这样的属性分布也一模一样,初期确实新鲜感十足,但剧情副本过后感觉可玩的内容确实不多,到这时才明白IGN所说的"thin end game"确实不假。加上育碧买BUG送游戏,各种千奇百怪的刷装备方式层出不穷,好好的一个游戏就被玩坏了,所以不追求什么二三十万DPS了,全成就后就等DLC更新玩法吧。

最近一段时间都在和纱迦、老同事华尔兹以及另外一位好机友狼来福奋战《COD BO3》的丧尸DLC,虽然过程有点艰辛,直到本期截稿前终于将主任务完成,至此《COD BO3》1210点全成就达成,眼下DLC2也已经公布,只是XONE版要等到5月中旬,也算是可以稍作休息了……

本期个人签名

一把年纪,打游戏就别再生气了吧。



八重樱

★最近身体状态不是太好,小病基本没断过,玩《奶排3》时又熬了几天夜,导致截稿当天早上差点就起不来了…有点夸张,不过我倒是在极度不清醒的状态下把洗面奶当做牙膏挤在了牙刷上并送进了口中。那口感,实在是销魂,整整一天,我嘴里都弥漫着洗面奶的味道orz。

☆和蔼可亲的纱迦总帅看我整天玩《奶排3》,甚为担心会影响我的心智发育,于是体贴地递来了一份简子君同志撰写的《EA终极冠军格斗赛2》攻略的打印稿让我校对,美名其曰"洗洗眼"。虽然这两个游戏表面上的卖点都是"肉",在骨子里可是差了十万八千里啊!要不要这么矫枉过正?!

本期个人签名

努力做个脱离了低级趣味的人。



乙太

●最近关于两台主机将要推出强化版的谣言不断,更有传闻PS4.5会早于PS VR发售。不论这些说法的准确性,我个人倒是不反对主机推出强化版,毕竟这个世代的主机的机能提升并不明显,而推出高性能版的话,对于追求完美体验的消费者而言更是多出了一种选择。只是希望游戏的开发商不要因为配置差异的出现就放松对游戏的优化,避免出现同一游戏在不同性能的主机上表现差异过大的情况。

●借着前任耳机壮烈牺牲的机会,终于入手了索尼的xba-a3,不过并没有购入耳机的升级线,准备暂时用原线先听一段时间。a3确实具备大法次旗舰圈铁塞子应有的水准,只不过平时拿A25或IPhone推确实有点屈才。无奈个人觉得耳放太过笨重,携带不够方便。还是慢慢攒钱把前端播放器换成ZX2比较现实,不过等我能够入手的时候,或许ZX3都已经上市了吧。

本期个人签名

终于亲眼见证了姨夫的微笑。



梦叶

@本着人生第一款绅士游戏且秉持严格批判精神入手了《沙排3》,令我惊讶的是游戏里的排球比赛竟然还真挺好玩的,特别是控制穗乃果持球的时候总忍不住走两步再发球,感觉整个人生都跟着荡漾了,不管是庆祝动作还是失败动作自己的心总能随之上下震颤,代入感杠杠滴啊!然而这排球打着打着,自己就走上了摄影这条不归路并且渐行渐远,不得不说这游戏带来的体验还真不是一般的丰富啊。

@《最终幻想XV》终于有个实实在在的盼头了,31号那天看到SE一口气公布了如此规模的主题产品才大彻大悟!原来这么长的制作周期是为了让玩家好好攒钱啊,如此良苦用心实属难得,再审视自己这些年来竟然连买一辆周边车的钱都没有攒下,实在是惭愧不已!本想赶紧去预定张终极版,谁知道刚打开页面竟然已经售罄了,虽然我是个伪非但此刻的内心依然是挣扎的,这年头想开开心心玩个游戏真是越来越难了。

本期个人签名

去年买了一本小说今年才读完,今年这一本绝不能再拖!



胜负师

三十年游戏生涯,十几年编辑工作,长期保持单一姿势,又缺乏锻炼,俺的肩颈也终于摊上事儿了,唉……这两周也是天天去医院做理疗,一共有三个项目:

1. 牵引。没有如想像中那样把自己吊成长颈鹿,感觉受力全在牙床上,很不舒服,而且会吊得人五官移位。我把牵引时的自拍给儿子看了一眼,他笑了三天。

2. 熏蒸。有点像桑拿,进入治疗区要打"果体补丁",不过只针对脊柱一条线进行加热。照说躺着应该还算舒服,只是人有一部分是悬空的,时间久了还是会累。还有就是真的很热,感觉加上些调料可以直接出锅。

3. 中频。就是用电脉冲刺激患处,可以模拟推、按、捏、敲等感觉。但总体来说,有种重度网瘾青年接受电击治疗的错觉,一次要电足半小时。

所谓冰冻三尺,理疗也只是缓解病情。我已经做了错误的示范,各位玩家还是要多加关注自身的健康。

本期个人签名

想不起自己有多久没玩过RPG了。



秋沙雨

☆在看到《热情传说X》的播出时间和《狂怒传说》的预定发售季节后我对我7月之后的钱包感到心酸。

★看到《FF15》发售日公布时就有种说不出的感觉,当年它还叫《FFV13》的时候就和《TOV》一起是我买PS3的动力,到最后等啊等,等到我整个人都扎进《传说》的深坑里的时候它也仅仅只是把"V13"改成了"15",在我桌上的PS3变成了PS4之后,终于是把它的发售日给等到了。为了当年的初衷,游戏我肯定是会买的,至于是买港中还是买港日,估计要犹豫好一段时间。现在正一边烦恼着买哪个版本一边刷《高破3》的NT难度,最近更新了1.03版本之后NT难度终于摆脱了一场打一小时的情况,在连不上网时终于也能一个人愉快地玩耍了。

本期个人签名

我不存钱了!JOJO!

简子君

上期截稿以后去影院看了《荒野猎人》，电影的运镜和构图都达到了神级水准，对于单纯喜欢电影的观众绝对是一场盛宴。不过剧情和片长上还是存在一些问题，两个半小时的影片长度和过于简单的故事内核，完全被画面的光辉所掩盖，所以看完片子以后反而会产生一种若有所失的感觉。如此一来今年奥斯卡的几部热片也全部补齐，果然今年的最佳影片确实应该发给《聚焦》才是。

由于编辑部在最近一段时间陷入了持续的阴雨天气，导致整个人都变得毫无生气，也几乎停止了一切游戏之外的活动。整日除了上班打游戏，就是下了班以后打和工作无关的游戏，这种状态一直保持到了临近截稿前。虽然天气放晴了，却又赶上截稿的日子，所以基本上这半个月活出了人生的新低度。

虽然没有游戏之外的活动，不过三月份还是经历了一件十分重要的事情，那就是二十四岁生日。十分开心编辑部会请过生日的同事吃蛋糕，能和这么多人一起过生日也是人生头一遭。回想起来加入编辑部也快一年时间了，这一年承蒙各位读者和同事们的照顾，这里特别向大家道一声感谢。另外，因为切蛋糕的时候慌着开吃，没吹蜡烛没许愿，就此被打上了没有情趣的吃货标签。



本期个人签名

看完《荒野猎人》几乎没记得小李子的脸，这算是塑造角色大成功吗？

纱迦

★上期已经抱怨过了，这期总算是把《COD 黑色行动Ⅲ》第 1 个 DLC 的丧尸彩蛋给解了。这次是系列史上首次 DLC 在非 Xbox 平台率先登场，搞得大家的热情低了不少。而一起打的朋友是打过 PS4 版的，因此大家都以为也就是两三个晚上的事儿。没想到最后断断续续打了 3 个星期才打完，打之前已经是累觉不爱，不过打过之后又感觉能再战十年。最惊险的是解开彩蛋后的 5 分钟，我就掉线了，如果早掉线 5 分钟，那我估计就要当场砸机器摔手柄了。

★中国队（你知道我说的是哪个队）居然小组出线了，实在是出乎我的意料之外。由于信心不足，我当天选择了加班，结果没能第一时间感受出线的喜悦。虽说接下来还是凶多吉少（似乎用九死一生形容更贴切），但起码又多了几个月的盼头。而且不可否认的是，中超的强大对中国足球确实是有帮助的，最后一轮好几个中超外援都为中国队的出线立下了汗马功劳。这样的量变累计起来，最后就会变成质变了。国行（你知道我说的是哪个国行）也将是这样。



本期个人签名

《FF15》看起来好像又能玩了。

三日月

这期的空余时间基本上都是在玩《黑暗之魂Ⅲ》的日版，虽然是第一次接触这个系列，但拜之前的《血源诅咒》所赐，倒没有什么水土不服的问题出现。话虽如此，这种游戏如果是要一口气玩通的话，对于玩家来说还是挺累的（躺）。

也许是因为这系列难度早已闻名于玩家界，造成了在实际玩到之前我对本作的难度一直抱以一种“完了我要受苦了”的敬畏之心。不过实际玩起来后发现，这货的难度甚至还不如《血源诅咒》的某些流程（不对）。果然提前做点心理准备还是有好处的。

《最终幻想 15》的发售日确定算是游戏界最大的新闻之一了，卖游戏顺便卖车什么的也是令人敬佩。虽然这系列我并没有什么爱（相比之下我更关心《P5》的发售日），但抱着凑热闹的心情还是去下载了一个试玩版。玩过之后发现：啊，这游戏还是不适合我（望天）。



黑魂沉迷

本期个人签名

没有什么问题是一把单手剑不能解决的，如果有，那就加一个盾牌。

哪尼

◆《初音未来 歌姬计划 X》的评价相当两极化，主要的分歧点在于完全采用演唱会形式的 PV 演出，不再有以往作品中那种带有叙事风格的表现形式。我倒是挺喜欢这次的处理方式，尤其是组曲演出时的感觉，若以后能适配 VR 设备，相信临场感会更足。不过把系列特色的 PV 编辑完全去掉未免有点激进，完全丧失了制作和分享的乐趣，毕竟《F2》里加入的 piapro 服务让编辑模式的创作自由达到了一个前所未有的高度，而如今只剩下如同鸡肋一般的所谓“演唱会编辑”，简直是跨时代的倒退。不过个人觉得这也不能完全怪 SEGA 偷工减料，前作中自由的创作和分享环境虽然让很多个人作品大放异彩，却也衍生出了不少版权上的问题，想要找到其中的平衡点，并不是那么容易。

◆作为一个手残党，一般来说九星 EX 曲目我基本上放弃了 Perfect 的想法，而这次《卑怯战队》的 EX 谱面更是在初见时让我一脸错愕地吃了个 Cheap 评价，简直“恶意满满”。不过直觉告诉我事有蹊跷，果然在认真分析完谱面分布后便发现，其实所谓的难点实际上只局限于奇怪的判定点分布位置和音符的视觉欺骗，真正的难度可能只有 7 星左右，全连的诀窍就是——别看音符。





本期个人签名

µ'sic Forever

稀饭

【喜大普奔】从去年大约 9 月的时候我们就开始一步步着手制作《吉尼斯世界纪录大全游戏玩家版》的中文版，老实说，当时我对此是充满了激动和期待的，而在足足过了快要半年之后，这本书才终于熬到了能够和大家见面的时刻，个中的艰辛和周折实在是难以言表，但无可否认的是，在最后的冲刺阶段，我亲身到印刷厂看着这本书被一张张地印出来时，感到的仍然是浓浓的满足感和成就感，无论过程再艰难再痛苦，只要最后有了结果，这一切就是值得的。这一番折腾下来，我对于“行百里者半九十”这句话，又有了更深刻的认识。

【殊途同归】原本以为我已经是一帮高中同学惟一没结婚的，结果本期杂志制作期间，一位毕业前去了澳大利亚留学的同学正好回国探亲，特地来了深圳和我小聚，一同缅怀过往的同时也谈起了现状，多年前听说他已经有处了颇久的女友，还以为他早就成家立业，结果一问才知道他竟然还是和我一样单身，而且在澳洲期间谈了好几位女友，每次都颇为投入，但最后都是因为各种原因分手收场，让我禁不住感叹，以前觉得一个人相信缘分，就是唯心主义，但现在觉得一个人相信缘分，是因为对现实认识得足够充分，决定一段感情生命长度的因素千千万万，个人努力和付出固然重要，然而终究还是要靠天公作美来成全啊。不说了，我还是玩《奶排 3》去了。



本期个人签名

超级期待《炉石传说》的《古神的低语》卡包，因为有好多触手，搞得我好想吃章鱼丸。

宇宙人

☆虽然这么说可能饭老板会不服，但如果以搞笑片来看的话《变态假面》无论搞笑程度还是恶俗程度都在《死侍》之上，前两年某位实习同事推荐我看可惜懒一直没看，最近听说要出第二部所以就在吃晚饭的时候把第一部的 PC 版看完了——差点没噎死。要是不介意恶俗的话推荐各位去补一下。

★三月份结束，前两期寄语里提到的龙骑士 07 的《祝姬》和 N+ 社的《冻京 NECRO》果然一部都没有打完……原本打算先读完《祝姬》的，但是看了大半之后开始有点受不住龙骑士 07 的写作风格。且不说花样描写虐待场面的“老习惯”，角色内心矛盾的描写也是啰嗦得飞起，所以现在处于半坑的状态。不过既然是难得掏了钱买的文字类游戏，就算是 shit 也应该先啃完，说不定最后还是有“治愈人心”的结局。

☆最近跳了《灰姑娘女孩 星光舞台》的大坑，然而我要当一个无课金战士！（感觉这是立 Flag）。



入爱马仕

本期个人签名

免费抽不出的东西，不见得课金了就能抽出来。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为

2016.04.02-2016.09.30

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期最大游戏发售信息莫过于《最终幻想 15》确认于将在 9 月 30 日发售，而且本作还确认将同步推出中文版，不禁让人感叹在 10 年的等待中，无论是玩家还是游戏环境都有了巨大的改变。值得一提的是，颇受国内共斗游戏爱好者喜爱的《讨鬼传 2》也确认于 6 月 30 日发售。

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
5 日	量子破碎	Quantum Break	Microsoft	动作射击	中文版
7 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
31 日	海贼王 热血沸腾	One Piece: Burning Blood	BNEI	动作	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 9 月					
30 日	最终幻想ＸⅤ	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
28 日	星之海洋 5 忠诚与背叛	スターオーシャン 5 Integrity and Faithlessness	Square Enix	角色扮演	日版
2016 年 5 月					
23 日	罪恶装备 Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
2016 年 6 月					
2 日	热血物语 SP	ダウンタウン熱血物語 SP	Arc System Works	动作	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 4 月					
5 日	尘土飞扬 拉力赛	Dirt Rally	Codemasters	竞速	美版
12 日	瑞奇与叮当	Ratchet & Clank	SCE	动作冒险	美版
12 日	黑暗之魂Ⅲ	Dark Souls Ⅲ	BNEI	动作	中文版
14 日	召唤之夜 6 消逝的境界	召唤夜想曲 6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピース バーニングブラッド	BNEI	动作	中文版
2016 年 5 月					
3 日	天生战狂	Battleborn	2K Games	角色扮演	中文版
10 日	神秘海域 4 贼途末路	Uncharted 4: A Thief's End	SCE	动作冒险	中文版
12 日	生化危机 安布雷拉军团	BioHazard: Umbrella Corps	Capcom	动作射击	日版
13 日	毁灭战士	DOOM	Bethesda	主视角射击	美版
24 日	镜之边缘 催化剂	Mirror's Edge Catalyst	EA	动作	中文版
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
24 日	守望先锋	Overwatch	Blizzard Entertainment	主视角射击	美版
26 日	罪恶装备 Xrd -REVELATOR-	GUILTY GEAR Xrd -REVELATOR-	Arc System Works	格斗	日版
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终焉	ドラゴンクエストヒーローズⅡ 双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
27 日	夏洛克 福尔摩斯 恶魔的女儿	Sherlock Holmes: The Devil's Daughter	Bigben Interactive	动作冒险	美版
2016 年 6 月					
7 日	神力科莎	Assetto Corsa	505 Games	竞速	美版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
21 日	无人天空	No Man's Sky	SCE	动作冒险	美版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	超级机器人大战 原创世纪 月之住民	スーパーロボット大戦OG ムーン・デュエラーズ	BNEI	策略角色扮演	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
2016 年 7 月					
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イースⅧ -ラクリモサ・オブ・ダーナ-	Falcom	动作角色扮演	日版
2016 年 8 月					
23 日	杀出重围 人类分裂	Deus Ex: Mankind Divided	Square Enix	动作冒险	美版
2016 年 9 月					
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版
30 日	最终幻想ＸⅤ	Final Fantasy ＸⅤ	Square Enix	角色扮演	中文版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 5 月					
24 日	忍者神龟 曼哈顿变异体	Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan	Activision	动作	美版
2016 年 6 月					
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 4 月			
14 日	召唤之夜 6 消逝的境界	召唤夜想曲 6 消逝的境界	BNEI	策略角色扮演	中文版
21 日	海贼王 热血沸腾	ワンピ－ス バ－ニングブラッド	BNEI	动作	中文版
21 日	子弹少女 2	Bullet Girls 2	D3Publisher	射击	日版
26 日	玫瑰与黄昏之古城	ロゼと黄昏の古城	日本一	平台动作	日版
		2016 年 5 月			
27 日	勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ 双子之王与预言的终结	ドラゴンクエストヒ－ロ－ズⅡ双子の王と予言の終わり	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2016 年 6 月			
23 日	路弗兰的地下迷宫与魔女旅团	ルフランの地下迷宮と魔女ノ旅団	日本一	角色扮演	日版
23 日	卡里古拉	Caligula – カリギュラ –	FuRyu	角色扮演	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
30 日	讨鬼传 2	讨鬼传 2	Koei Tecmo	动作	日版
		2016 年 7 月			
7 日	真流行之神 2	真流行り神 2	日本一	文字冒险	日版
14 日	顶点之人	UPPERS	Marvelous	动作冒险	日版
14 日	英雄传说 空之轨迹 3rd 进化版	英雄伝説 空の軌跡 The 3rd Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
16 日	方根书简	√ Letter	角川 Games	文字冒险	中文版
21 日	伊苏Ⅷ 达娜的安魂曲	イ－スVIII－ラクリモサ・オブ・ダ－ナ－	Falcom	动作角色扮演	日版
		2016 年 9 月			
21 日	传颂之物 两位白皇	うたわれるもの 二人の白皇	Aquaplus	策略模拟	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 4 月			
2 日	妖怪三国志	妖怪三国志	Koei Tecmo	策略	日版
28 日	星之卡比 机械行星	星のカ－ビィ ロボボプラネット	Nintendo	平台动作	日版
		2016 年 5 月			
19 日	我的英雄学院 全面开战	僕のヒ－ロ－アカデミア バトル・フォ－・オ－ル	BNEI	动作	日版
		2016 年 6 月			
9 日	逆转裁判 6	逆转裁判 6	Capcom	文字冒险	日版
16 日	太鼓之达人 到处咚！神秘的冒险	太鼓の达人ドコドン！ミステリ－アドベンチャ－	BNEI	音乐	日版
23 日	牧场物语 3 个村庄的重要伙伴们	牧场物语 3 つの里の大切な友だち	Marvelous	模拟经营	日版
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版
30 日	极限脱出 零时困境	ZERO ESCAPE 刻のジレンマ	Spike Chunsoft	文字冒险	日版
		2016 年 7 月			
28 日	智龙迷城 × 神之章・龙之章	パズドラ X 神之章・龙之章	GungHo	角色扮演	日版
		2016 年 8 月			
4 日	世界树迷宫 V 悠久神话的尽头	世界樹の迷宮 V 長き神話の果て	Atlus	角色扮演	日版

Wii U

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2016 年 4 月			
21 日	星际火狐 零	Star Fox Zero	Nintendo	射击	日版
		2016 年 6 月			
28 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars: The Force Awakens	WB Games	动作冒险	美版

04.02 妖怪三国志

3DS 策略 ■ Koei Tecmo ■无对应周边 推荐度 B



《妖怪三国志》是由Koei Tecmo的《三国志》与Level-5的热门系列《妖怪手表》联合的策略模拟游戏。地缚猫、小石狮和《妖怪手表 3》的新角色 USA 兔将是本作的主角。某日，他们被一本所谓《妖怪三国志》的奇怪书籍吸入了异世界，身穿古代服饰并扮演起了《三国志》的经典人物，演绎妖怪版的三国历史。在战棋式的玩法中，融合了《妖怪手表》的“妖术”、“附身（到三国武将身上）”和“必杀技”等独特元素，而合作任务还将支持最多四人的本地和在线游玩。

04.12 瑞奇与叮当

PS4 动作冒险 ■ SCE ■无对应周边 推荐度 A



本作是由游戏开放商 Insomniac Games 所打造的知名系列“《瑞奇与叮当》系列”的最新作，也是该系列第一款登陆次世代平台的作品。PS4 版的《瑞奇与叮当》将重塑系列初代的故事，玩家将扮演瑞奇与搭档机器人一起在宇宙中冒险。本作并非是初代简单的高清复刻版，助 PS4 主机的机能，本作将对初代的关卡进行完全重新塑造，将拥有原作无可比拟的惊艳画面，场景元素也加更加多变。此外，本作在重制初代内容的基础上，还将加入全新的星球、武器以及 BOSS，部分系统也会被重新制作，让系列老玩家也能获得全新的体验。

04.21 海贼王 热血沸腾

攻略预定

多机种 动作 ■ BNEI ■对应机种为：PS4/PSV 推荐度 B



近年来少见的以《海贼王》为主题打造的对战类动作游戏，对于原著爱好者而言，本作将会最大程度满足他们对原著中激烈战斗的追求。为了达到最大程度的还原，本作中将各种果实能力与角色招式相融合，除了超人系和动物系等果实的特点外，自然系能力者甚至可以免疫普通物理攻击，当然为此游戏也引入了霸气来克制这些能力者。本作的开发商 Spike Chunsoft 凭借两部《Jump 全明星大乱斗》作为基础，也积累了不少漫画改编动作游戏的经验，同时本作的中文版也已经确定会进行同步发售。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



游戏黄金眼 2016 年 2 月月旦评火爆热映中！
《最上游》《买买买》等众多原创节目持续更新！

更多网络节目请登录



土豆视频



腾讯视频



搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

热血最强
古墓丽影 崛起
邪道最速攻略

特别收录
最上游 31
十大以假乱真的游戏城市
买买买
第十四期
游戏月旦评
2016年2月份游戏评测

新作影像集锦
天生战狂
瑞奇与叮当
海贼王 热血沸腾
格斗之王XⅣ
马里奥与索尼克 里约奥运会
狂怒传说
超级机器人大战 OG 月之住民

电影前线
天才捕手
深海浩劫
乐高蝙蝠侠大电影

ENDING SONG
《初音未来 歌姬计划 X》收录曲
“卑怯战队うろたんだー”

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①量子破碎	Microsoft②	动作射击③
XOne④	⑤QUANTUM BREAK	⑥中文版
	2016年4月5日⑦ 本地1人⑧	对应年龄：17岁以上⑨
	售价为416港币⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________ 收藏日期 ______________________

买买买! BUY BUY BUY!

ACG周边资讯栏目

霸气威震天 精巧APU!


腾讯


土豆


搜狐

《买买买》第十四期
闪亮登场!

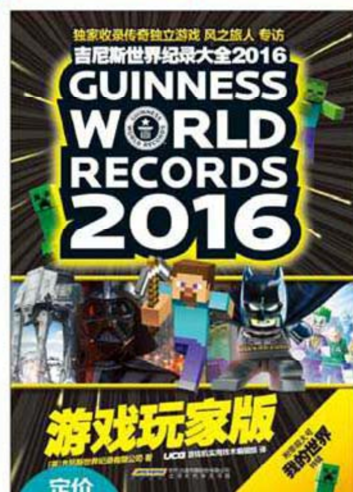


历数十大以假乱真的 游戏城市!


腾讯


土豆


搜狐



定价 75元

吉尼斯世界纪录大全 游戏玩家版 2016

收录超过50款游戏的数百项世界纪录!

列数一百多项主机游戏的最高分成绩!

涵盖主流与古典游戏硬件的精彩分析!

最高收入的女性玩家是谁?

哪个作品是开发周期最长的日式RPG?

一切答案，都尽在本书当中!

-特别收录-

《风之旅人》制作人、游戏禅师陈星汉独家专访 | 《刀塔2》NewBee战队明星选手陈志豪精华访谈

现已上市!



定价 68元

《怪物猎人X》完全攻略本

全彩大16开400页+DVD影像光盘

猎人必备的究极狩猎宝典!

-系统篇-
贴心的上手教程
手把手教你玩

-武器篇-
全14种武器用法+
武器强化升级表

-防具篇-
全防具资料+
男女版套装图

-怪物篇-
全怪物打法+肉质伤害吸收+
素材掉落率

-任务篇-
全任务要点解说+
任务报酬获得几率

-任务篇-
全任务要点解说+
任务报酬获得几率

现已上市，欲购从速!



定价 38元

掌机王PLUS

全彩大16开208页
+DVD光盘

VOL. 1

-掌机游戏图鉴-
收录1～3月掌机游戏图鉴资料

-专题企划-
历史与文明之镜
《真·女神转生Ⅳ 终结》神话考
趣谈世界神话典故 揭示众神历史内涵

创刊豪华赠品!
《Fate》主题环保购物袋
KOHA-ACE风，想要还不快下手?

-攻略透解-
塞尔达无双 海拉尔全明星（3DS）
真·女神转生Ⅳ 终结（3DS）
舰队收藏 改（PSV）
刺客信条 编年史三部曲（PSV）
进击的巨人（PSV）
祭品与雪之刹那（PSV）
六大攻略深度解析，就问有木有爽到

创刊号 4月上旬全国上市!

春季攻略特刊
黑暗之魂Ⅲ 中文版 | 星之海洋5 忠诚与背叛 | 勇者斗恶龙怪兽篇 Joker 3
读游戏：全境封锁

VOL.17 ■ SUPERCELL 传奇的诞生

TOUCH 指间方圆 .ACG

编辑精选
十款佳作
一并奉上



Miitomo
社交游戏的新选择

部落战争 皇室冲突
上手指南

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL.17

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：碧蓝幻想
设计：anubis

每期一荐
あの日死んだ勇者の名前を僕達はまだ知らない
我们仍未知道，那天死去的勇者之名















EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



浪漫沙迦 2
ロマンシング サガ2

1993 年 SFC 版《浪漫沙迦 2》的高清复刻版，在保留了原有点阵画面的基础上对背景进行了高清化，战斗演出动画也经过重新制作。在这款自由度极高的经典 RPG 中，玩家可以再次以帝国皇帝的身份，展开与七英雄之间的战争。相较 SFC 版，本作不仅追加了忍者、阴阳师等新职业，还收录了“追忆之迷宫”等新的场景。



部落冲突 皇室战争
Clash Royale

Supercell 的又一力作，以《部落冲突》的世界观和角色为基础，重新塑造出了全新的游戏体验。游戏将即时战略与卡牌对战的玩法巧妙地结合在一起，玩家首先要构筑自己的卡组，并在战斗中通过卡牌召唤出怪物和法术，以摧毁敌方的主城堡为目标不断推进。既有不确定的运气成分，也充满了策略性和思考的乐趣。



刀剑乱舞 -ONLINE- Pocket
刀剣乱舞 -ONLINE- Pocket

DMM 旗下将“刀剑”拟人化的网页游戏《刀剑乱舞》，在成功运营一年之后正式推出移动平台版本，并做到了与网页版共通数据。由于有《舰队收藏》的成功案例在先，《刀剑乱舞》推出后便迅速积累了大量人气，美型的男性角色更是吸引了诸多女性玩家，移动平台版本上线后也更加方便国内玩家“打造爱刀”了。



数码宝贝 链接
デジモンリンクス

以《数码宝贝》为主题推出的移动平台新作，主打“战斗”与“农场”两大元素。游戏中玩家可以进行 3V3 的对战，根据数码宝贝的特点下达战斗指令，从而取得胜利。对战采用 3D 建模的形式进行展现，发动招式时的特写过场也有着很高的还原度。而在农场中则可以充分享受到育成的乐趣，玩家所拥有的所有数码宝贝都聚集于此。



阿松的私房钱战争
おそ松さんのへそくりウォーズ ～ニートの攻防～

《阿松》的新动画播出后人气节节攀升，借此东风，手游肯定也不能落后。游戏中不仅有松野家的六胞胎，原作中的诸多经典角色也将登场，造型上更是丰富多彩。玩家需要通过收集角色来组成自己的队伍，以塔防游戏的形式进行战斗，坚决守护松野家的私房钱！无论是画风还是动作处理，对原作的还原度极高。



纸片巫师
Paper Wizard

由 ideatory 打造的地下城冒险游戏，其最大的特色是采用了纸片式的画面风格，游戏中所有的角色都是以纸质形象出现。玩家可以从冰、火、雷三种属性的法师中任选其一，前往墓地、洞穴等丰富的场景中进行挑战。战斗时的同屏人数颇为惊人，用华丽的法术将蜂拥而至的纸片人一口气消灭，看着漫天纸屑纷飞，实在过瘾。



步入昏暗
Into the Dim

风格独特的 Roguelike 类作品，灰黄色调的画面以及人物的动作很容易让人想起当年玩 GNA 游戏时的感觉，光是这一点就已经值得我们进去尝试一番了。而战斗系统上也颇具巧思，每个敌人都有一定的视野范围，由于角色行动次数有限，因此便需要玩家更精准地计算好前进的路线，从而避免无谓的战斗朝迷宫深处进发。



假面骑士收集
仮面ライダーあつめ

以《猫咪收集》的玩法为基础开发的放置类新作，由 Hit-Point 亲自操刀制作。和《猫咪收集》一样，游戏的玩法非常简单，只要在场景各处放上道具或是“正义之心”，便能吸引假面骑士们前来打败敌人。除了最新作《假面骑士 Ghost》外，历代的经典角色也将陆续登场，请通过内置的拍照模式抓拍英雄们战斗的瞬间吧。



米皮大冒险 梦境
Mimpi Dreams

《米皮大冒险（Mimpi）》的续作，前作中名为米皮的小白狗历尽艰辛，终于找回了自己的主人，而本作所讲述的，则是一个与它的梦境相关的故事——在这里它将化身一个英雄，跨越千山万水从巨龙手中拯救公主。相比前作，游戏的美术风格有了明显的提高，更多的解谜元素也让这个充满想象力的冒险旅程更加有趣。



水星领航员 AQUA RITMO
ARIA ～ AQUA RITMO ～

许久未见的《水星领航员》，这款手游新作采用了音乐游戏的玩法，大量经典角色和场景的回归一定会让熟悉这个作品的观众们倍感亲切，而轻柔的治愈系音乐配上琴键式的演奏体验，整体的契合度非常高。虽说核心玩法仍然没有脱离转蛋抽卡的范畴，不过精良的画面和角色换装系统等，对于系列粉丝而言有着不小的吸引力。



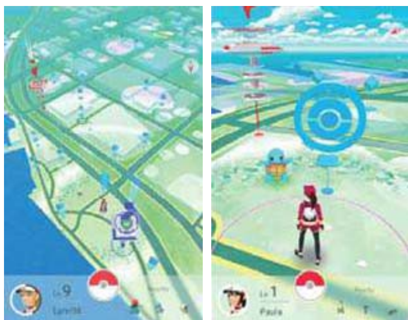
资讯NEWS

《精灵宝可梦 GO》大量新情报公开

在真实环境中冒险

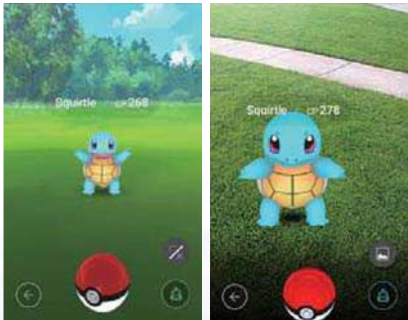
本作基于 Niantic 提出的“Real World Gaming”打造，通过结合增强现实技术（AR）和移动平台的定位效果，不仅鼓励玩家外出前往真实世界中进行冒险，也将巧妙地融合现实环境与虚拟元素。

举一个简单的例子，不同的精灵会在特定的栖息地中出现，其分布规律与现实环境的特点相关，比如在湖泊、大海等水域附近，就有可能遇到水系精灵，大大增强了冒险的真实感。



▲依照现实环境生成的冒险地图

▲在水域附近遭遇野生的杰尼龟，此时镜头拉近



▲准备使用精灵球进行捕捉吧

精灵进化与训练师等级

除了用精灵球捕捉野生精灵外，玩家还有一定的几率发现精灵蛋，只要像游戏中那样带着它们不断行走便可孵化。不过精灵的进化则与系列作品不同，必须捕捉到一定数量的某种精灵，才能够让其中一只完成进化。

另外，玩家本身还有训练师等级的概念，提升等级的惟一途径便是寻找并捕捉更多的精灵。而随着训练师等级的提升，玩家所能遇到的精灵种类会更加丰富，实力更强，同时也能入手更好的道具。



▲与好友交换精灵

精灵中心

在地图中存在名为“精灵中心（PokéStops）”的特殊场所，玩家可以在这里入手精灵球等各种道具，也有一定的几率找到能孕育出精灵的“蛋”。非常有趣的是，精灵中心将会和现实中的一些景点做结合，比如历史景点、博物馆或是遗迹等等，当然也有可能是广场上的某个艺术雕塑。因此不妨多多留意一些平时容易忽略的地点，说不定就有意外发现。

组队与道馆

等级提升后，玩家可以加入三个阵营的其中之一，并选择自己所属的道馆，之后要做的就是与相同阵营的队友们并肩作战，共同挑战特别任务。

和精灵中心一样，道馆也会与现实中的景点做结合，玩家可以将自己的精灵部署到尚未有人入驻、或是与自己相同阵营的道馆中，成为其中一员。而对于已经被某个阵营占领的道馆，其他两个阵营的玩家则可以发起挑战。由于每个玩家在同一个道馆中最多只能部署一只精灵，因此想要让道馆的防御更加坚固，就必须吸纳更多成员，让精灵队伍不断丰富壮大。





智能AI与实体棋子！《精灵宝可梦 CoMaster》春季推出



AlphaGo 与李世石的围棋之战，引发了许多人对于智能 AI 的关注。而就在 3 月中旬，Pokémon 公司宣布将会与 HEROZ 公司共同推出一款全新的战棋游戏——《精灵宝可梦 CoMaster》。游戏中将会启用一套原创的对战规则，并融合系列特色的培养和战斗机制，让玩家自由组合精灵并进行对局，双方通过类似将棋的方式交替移动棋子，以攻占对方的领地为目标不断推进。

大家对于 HEROZ 这家公司可能比较陌生，其实它比开发出 AlphaGo 的 DeepMind 更早将 AI 技术投入棋类对战的领域，拥有着世界顶级的人工智能技术，曾将 AI 技术运用于日本将棋游戏中并击败职业棋手。此次由其负责游戏的对局及 AI 设计，在策略性和严谨度上想必无需担忧。官方也特别强调，本作中玩家与 AI 之间的关系并非是单纯的“竞争”，而是更偏向于“共斗”的感觉，AI 会根据玩家的搭配方案进行思考和判断，并给出进攻的建议，如此一来即便是新手也能充分享受游戏的乐趣。

本作预计将会在今年春季登陆 iOS 和 Android 平台，采用本体免费、道具收费的运营方式。另外还会推出实体的棋子手办，使用方法类似于 amiibo，除了有观赏和把玩的价值外，也能够存储玩家的卡组数据等。从官方的说法来看，这似乎会是进行游戏的必须品，其背后的含义也就不言而喻了。



SCE成立新公司，主攻移动游戏



索尼电脑娱乐（SCE）于 3 月 24 日宣布，将从今年 4 月 1 日起成立新公司——ForwardWorks Corporation，主打 iOS/Android 等移动平台游戏的开发。虽然索尼此前已经关停了布局多年的 PlayStation Mobile，但显然仍无法放弃庞大且不断发展的移动市场。

在对外发布的公告中，索尼称新公司将会最大程度地活用“Playstation”这一品牌，以及旗下众多独占作品和游戏角色等内容，通过主机游戏的开发中所积累的经验，从而推出适合移动平台的优秀作品，服务于亚洲市场的玩家们。

和迪斯尼的经典角色们“横穿马路”

《天天过马路（Crossy Road）》这款作品相信大家都已经非常熟悉了，简单纯粹的玩法、色彩鲜明的像素风格，让“横穿马路”也成了一项完全停不下来的惊险运动，此前还专门推出过适配 Apple TV 的“大屏幕”版本。而游戏开发团队目前已经迪斯尼展开合作，即将推出一款全新的作品——《Disney Crossy Road》。

新作将保留原有的核心玩法和画面风格，不过其中的角色则悉数来自迪斯尼与皮克斯旗下的各种动画作品。这些经典角色们不仅都会化身为方头方脑的可爱模样，甚至还会体现出各自独有的语音和动作等元素，就连穿越失败时效果也不一样。



《游戏王 决斗链接》即将上线

Konami 于 2016 年 3 月中旬时宣布，“《游戏王》系列”手机平台的最新作——《游戏王 决斗链接（游戏王 デュエルリンクス）》将会在 4 月底正式上线，这也是系列首次推出移动平台作品。新作将会完美体现集换式卡牌收集和对战的乐趣，玩家既能从中不断提高自身的实力和技巧，也能够非常便利地与好友甚至是全世界的玩家进行对局。游戏针对手机的竖屏体验进行了优化，让玩家可以非常轻松地进行单手操作，而 3D 的战斗场景也并不含糊，对局时卡片角色会以 2D 立绘的形式浮现在卡面上，颇为华丽。

单人模式

游戏中的“决斗世界（Dual World）”即为单人模式，系列的经典角色会在此登场，通过和他们对局并取得胜利后，便可以得到新的卡片用于强化牌组构筑，或是提升自己的等级来习得新技能。随着任务的推进，还将解锁新的游戏模式，以及追加传说级的决斗者。







资讯 NEWS



线上对战

除单人模式外，游戏也将提供线上对战功能，系统会根据玩家的等级随机匹配实力相当的对手，当然也可以约上好友来一场线上对决。

此外游戏中一项相当实用的功能，玩家可以和曾经遇到过的对手牌组进行模拟对决，从而进一步改良自己的构筑。





《智龙迷城》也玩现实增强

日本游戏开发商GungHo于3月17日推出了一款《智龙迷城》相关的现实增强应用——《智龙迷城雷达（パズドラレーダー）》，听上去似乎颇有"龙珠雷达"的感觉，实际上就功能而言，两者还真有相似之处，毕竟都是按照提示的方向去找"珠子"。

应用本身会通过GPS定位玩家的位置信息，刷新"雷达"后便会标注出各种素材或是宠物相对为玩家的位置，按照提示的方向动身前往就有机会获得相应的珠子，之后可以回到《智龙迷城》的游戏中兑换道具和宠物，这部分内容只与玩家移动的距离相关，走的越远则获得的奖励也就越多，因此即便是国内玩家也可以享受，没事的话就出去走两步，锻炼娱乐两不误。


iOS


And

除了这个类似"计步器"的功能外，官方每天还会在特定地点开启地下城入口，使用这款应用扫描相应区域即可获得入场券，用于在游戏本体中进行挑战，另外还有不定时举办的宠物降临活动，则可以在特定地点入手特别配信的宠物，不过"地下城入口"和"宠物降临"都与现实中的地点相关，因此日本以外的玩家基本上是无缘这部分的内容了。





《这是我的战争 孩子们》即将登陆移动平台

弥漫的硝烟、轰鸣的炮火，在被冰冷的战争所笼罩的残垣断壁中，我们该如何抉择生存之道？这便是《这是我的战争》所带给玩家的沉重思考。这款由波兰游戏开发商11 Bit Studios制作的横版游戏，用独特的手法描绘出了一个与众不同的战争缩影——随着白天与黑夜的轮替，玩法在模拟经营与动作潜入之间切换。游戏没有固定的走向，所谓的善恶对错也变得模糊。正如真实的人生一般，游戏中没有存档，你必须做出选择，但却无法回头。

这款2014年推出的作品于近期在AppStore推出了中文版并打折销售，对于尚未体验过的玩家来说无疑是个很不错的入坑时机。而另一个好消息是资料片性质的新作《这是我的战争 孩子们（This War of Mine: The Little Ones）》也即将登陆移动平台。正如游戏的副标题所言，新作中增加了小孩子的角色，玩家们可以通过一个全新的视角来观察这个战乱的世界。战争中的孩子依然是孩子，天性并不会因残酷而被抹杀，对所有人而言，他们到底是希望，还是累赘？




Miitomo™
社交游戏新选择



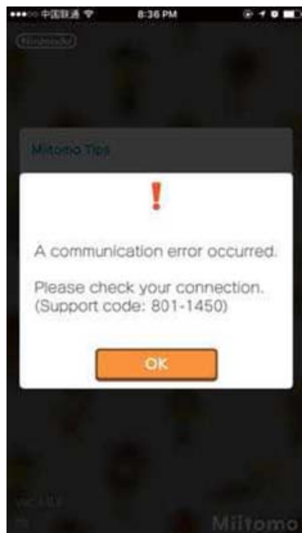




任天堂移动游戏战略的第一款作品《Miitomo》已经于3月份正式上线，这款由任天堂和DeNA共同开发，以Mii形象为主题的社交型游戏在上线三天之后便突破100万下载量，甚至还一度超越了Line等老牌社交软件，登顶日本和美国AppStore的免费应用排行榜，任天堂的强大号召力可见一斑。不过稍显遗憾的是，《Miitomo》并未在国内的应用商店上架，内置的11国语言中也没有中文，虽然语言的问题可以克服，商店可以手动切换，但是其网络服务在国内并不非常顺畅，想要有良好的游戏体验，还是需要有些特别的“小手段”才行。

下载及注册

扫描上方的二维码前往对应的商店中进行下载，首次打开前请确保你当前能够与“外网”稳定通讯，否则很有可能会直接报错。



▲网络原因造成的连接失败

成功连接后，挑选你最熟悉的语言（中文除外），选择“ニンテンド－アカウントを登陆/连携する”，此时会跳转到网页登陆界面，输入你的“Nintendo Account”账号和密码即可。如果你尚未注册过，那么还可以选择用Ninitendo Network ID、以及Facebook，Twitter等常用社交账号登陆。



▲登陆页面

自定义Mii形象

虽然在3DS和Wii U上就已经可以自定义Mii形象了，不过《Miitomo》中这一功能得到了强化，可供设定的范围更加全面，虽然实际生成的效果与以往看不出明显的差异……



▲成功绑定Nintendo Account

老传统，我们依然可以使



▲虽说连拍有助于提高识别精确度，但看着这些来自“世界各地”的自己，我并不是很懂其中的算法……



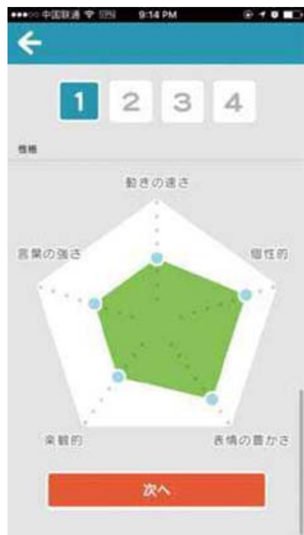
用前置摄像头进行识别，系统便会按照每个人的五官特色自动生成Mii形象，而这次《Miitomo》还会进行连续拍摄和识别，让玩家从众多Mii形象中选择与自己最符合的那个。若仍然感觉不满意，还可以手动调整体型、脸型、发型和五官。

完善个人资料

《Miitomo》中不仅可以设定昵称，还可以设定昵称的读音，这样在以后交流中Mii便可以真的念出你的名字了。不得不说这套发音系统做得很不错，除了日语假名外，英语单词也基本上可以顺利识别。如果对声音不满意，还可以在页面下方从音高、音调和语速等方面进行更细致的调整，从而模拟出男女老少等不同的感觉。



▲调整发音系统



▲设定性格倾向

最后则可以从干劲十足、充满个性、表情丰富、能言善道、积极乐观等5个方面设定自己的性格倾向，系统会结合各方面的因素，生成个人的专属的档案。至于准确与否，那就仁见智了。



▲完整的个人资料

间接型社交

和常用的社交软件不同，《Miitomo》的核心是“间接型社交”——由Mii提出各种问题，玩家需要输入文字进行回答，而Mii会将这些情报传达给玩家好友的Mii，好友通过自己的Mii接收到这些情报后便能够回复感想，再经由双方Mii传回。

在主界面中点击“**マイアンサ－**”可以查看已经回答和尚未回答的所有问题，朋友们的回复也会在此显示，若是对自己回答的答案不满意，那么点击右侧的省略号后，便可以可行隐藏、更改和删除。

虽然这种间接的这种交流方式兜了一个大圈，感觉毫无效率可言，不过细想之下却并非完全没有意义。两个人在进行直接交流时，很多时候只着眼与当下需求，双方难以通过一些不起眼的小细节做深入了解。而通过问答方式的间接传递，在不经意间了解到好友们更真实的喜好和想法，同时也不会有难以启齿的尴尬。惟一的问题在于，当新鲜感褪去之后有多少人能够坚持？毕竟目前这些不痛不痒提问实在难以勾起回复欲望，最大的动力来源大概就是可以得金币了。而对于大多数国内玩家来说，语言问题则是目前最大的障碍。

好友互动

既然定位于社交，那么自然需要有“人”才能进行互动，主界面中选择“**フレンドリスト**”→“**フレンドを登陆する**”便可添加好友，可以面对面互相添加，也可以通过Facebook和Twitter账号进行关联。而比较令人费解的是竟然无法直接将原本任天堂平台上的好友导入。



添加好友会赠送游戏金币，想要多赚些钱的话，就赶紧发动身边的好友也赶紧入坑吧，在达成20名好友前都可以获得相应的奖励。



换装与小游戏

如果非得把《Miitomo》称为游戏的话，那么惟一具备可玩性的就是换装系统了，种类繁多的服装和饰品，让玩家可以打造出个性十足的虚拟形象。在主界面点击Mii形象后选择左侧服装按钮，或是在“**メニュ－**”菜单中选择“**クロ－ゼット**”后即可更改。

除了免费奖励外，入手服装的途径主要有两种——在商店中直接购买，或是在小游戏中赢取奖励。在主界面选择“**ショップ**”，Miitomo Shop中便是明码标价贩卖各种服装，如果你觉得价格太高，那么可以到下方的“**おとしてMii**”中以一局500金币的价格挑战小游戏，玩法与弹珠台类似，左右移动调整好下落位置后让Mii自由落体，经过重重障碍，若是最终落到服装所在的区域，那么就可以直接入手啦。

不同主题的小游戏玩法一样，但机关分布和奖品种类不尽相同，虽然一局都是500金币，但稀有度高的服装所处的位置则更为刁钻，入手难度自然也就越高。另外也请留意每个小游戏的活动时间，若是看到心仪的服装就抓紧尝试吧。





文 乙太

部落冲突 皇室战争 上手指南

《部落冲突 皇室战争》是由《部落冲突（COC）》的开发商Supercell所打造的新概念卡牌对战游戏，虽然游戏中使用了许多《COC》的建筑与角色，但是规则与《COC》却截然不同，更像是一款拥有即时玩法的卡牌游戏。本作现在已经在iOS国区上线，并且已经推出了安卓版。不过想要上手这款颇具策略性的游戏，还是需要一些指引的，具体就请大家往下看吧。

基本规则

乍看之下，《皇室战争》是一款互相拆塔的游戏，对战的双方玩家都拥有两座护卫塔与一座国王塔，游戏的限制时间为3分钟，玩家需要消耗圣水，利用手中的卡牌在限制时间内尽可能拆除对面的塔。每拆除一座塔，玩家就能获得一颗王冠，在限制时间结束时，获得王冠较多的一方获胜，如果一名玩家在限制时间内拆掉对方的国王塔的话，那么就可以直接获得三王冠并且获得比赛的胜利。而在限制时间内双方处于平局的话，就会进入限时1分钟的加时赛，此时优先拆除对方任一座塔的玩家立刻就能获胜，而在加时赛结束时双方依然处于平局的状态的话，比赛的最终结果即为平局。



菜单

基本菜单位于画面的最下侧，可以通过左右滑动来切换。菜单共有五项，下面分别介绍一下每项的功能。

商店

商店除了能用来课金购买宝箱、钻石以及金币以外，还能够直接用金币来购买卡牌。能够购买的卡牌，每隔24小时会刷新一次，周日以外的日子分别为1种普通、1种稀有以及1种史诗，周日每种品质下可购买的卡牌都会变为2种。每种品质的卡牌可供购买的张数以及价格都不同，并且同种卡牌的价格会随着玩家购买张数的增加而增长，不过价格也会在24小时的刷新后重置。一般而言，玩家每天可以选择性购买4~5张普通卡、2~3张稀有卡以及1张史诗卡，这样是最为划算的。但如果是零课金玩家的话，还是推荐攒钱选择购入最为实用的史诗卡。





卡牌

玩家可以在这里组卡以及查看卡牌的基本信息，玩家可以组三套不同的出战卡组，并通过点击出战卡组旁的数字随时更换卡组。此外，卡牌的升级也需要在这里进行，不过升级卡牌往往会要消耗大量的金币，因此玩家必须根据自身需求谨慎选择需要升级的卡牌。



对战

对战即为玩家的对战准备界面，点击中央的按钮即可开始对战。除了直接对战外，这里还可以查看玩家的各种信息，以及打开游戏直接奖励的各种宝箱等，下面会按数字标号进行详解。



1、等级：玩家的个人等级，主要影响了国王塔与护卫塔的能力值。提升个人等级用的经验值，需要通过升级卡牌或给部落中的其他人捐赠卡牌来获得。不过由于游戏的匹配机制比较完善，玩家基本不用担心会碰到等级差异过大的对手，因此只需按照自己的节奏慢慢升级便可。

2、金币：用来购买和升级卡牌，获得方法主要为向部落捐卡或从宝箱中开得，上限为500000枚。金币是游戏中最为重要的资源，切记不要乱用。

3、钻石：可以用来购买金币、换取课金宝箱或加快奖励宝箱的打开时间，由于是课金道具，因此玩家免费获得的途径十分有限，因此必须用在必要的用途上，对于不打算课金的玩家而言，千万不要直接用钻石来节省宝箱的打开时间，用钻石换取金币后再买卡才是最为明智的选择。

4、玩家个人资料：用于更为方便清楚地查看玩家的各项详细信息。

5、奖杯：类似于其他竞技类游戏中的排位系统，玩家在对局中获胜，奖杯分数便会增加，失败则会减少，平局则不增不减。每局分数的增减在20~40分间浮动，胜利与失败的增减分数基本相同。因此，想要让奖杯的分数不断提高，就必须保持50%以上的胜率才行。

6、设置：顾名思义，用于更改游戏的各项设置。

7、免费宝箱：完全免费的宝箱，能够瞬间打开。每4小时会刷新一次，最多能够存储两个宝箱，如果存满了的话便不会再刷新。有机会开到钻石与金币，但是能够获得的卡牌数量较少，开到高品质卡的几率较低。

8、皇冠宝箱：每24小时刷新一次，刷新后需要玩家通过对战收集10个皇冠后才会解锁，相当于游戏的每日任务。皇冠宝箱中有机会开到钻石与金币，可获得的卡牌数量也较多，但是开到史诗与传奇的概率也不高。

9、竞技场等级：竞技场等级根据玩家的奖杯分数而定，玩家的奖杯分数越高，就能够在更为高级的竞技场进行比赛。而玩家的奖杯分数如果降低的话，就会掉回低等级的竞技场。不同等级的竞技场外观会有所不同，同一等级竞技场下的玩家实力也较为相近。此外，如果玩家的竞技场等级得到了提升的话，奖励宝箱与商店中的宝箱中便有机会开到低等级竞技场下无法获得的卡牌，每个宝箱中所含的卡牌数量也会增加，不过商店中的宝箱价格会有所提高。想要获得更为强力的卡牌的话，就必须努力提升自己的竞技场等级。

10、奖励宝箱：奖励宝箱可以通过对战胜利免费获得，除了训练关卡完成后获得木制宝箱作为奖励外，其他情况下奖励宝箱的品质依次可以为白银、黄金、超大、神奇、超级神奇，品质越高的宝箱获得概率越低，解锁所需的时间也越长，不过获更容易获得高品质卡牌，神奇品质以上的宝箱，必定可以开到史诗卡牌。此外，宝箱下面会标有对应的竞技场等级，相同品质的宝箱，高阶竞技场中获得的比低阶竞技场中获得的奖励要多。

11、皇室排行榜：用于查看全球以及本地玩家、部落的奖杯排行，并且能够查看好友的相关资料。

12、活动日志：用于分享或观看自己过往的对战，以及在收件箱中查看一些通知。

13、对战训练：即人机对战，与刚开始游戏时的训练场一样，不过无法获得任何奖励。

14、成就：查看游戏内置成就的达成情况，在已达成的情况下可以在这里兑换金币与经验值的奖励，不过成就的达成条件与所能获得的奖励差距太大，不推荐玩家特意去达成。

部落

玩家可以在此选择加入其他玩家建立的部落，也可以自己花费1000金币来创建部落。同一部落的玩家可以互相捐赠卡牌，并且互相进行挑战赛，部落内的对战虽然不会让玩家得到什么奖励，但是不会影响奖杯的分数，能够很好地起到练习赛的作用。此外，由于捐献卡牌能够获得金币与经验值的奖励，玩家可以与一名部落内的好友约定好，之后互相捐献同一张卡牌，这样就能够无损失地赚取经验值与金币了。玩家每过8小时才能请求一次卡牌增援，虽然获得的奖励杯水车薪，但日积月累一是一个不小的数目。





指引 GUIDE

巅峰对决

巅峰对决用于观看全球最顶尖玩家之间的对局录像，如果你有意学习高手间的对战思路的话，那么这里可以满足你的要求。不过对于新手而言，顶级玩家的卡组与对局思路对提升自身实力的帮助并不算大。



卡牌类型与克制关系

游戏中的卡牌按照类型能够分为部队、建筑以及法术三种，下面分别进行说明。



部队：部队即是进攻的主力，按照所召唤的士兵数量可以分为单人与人海，而按照攻击距离能够分为近程与远程，而按照攻击范围又可以分为对单体与对范围，按照攻击目标的不同又可以分为对地面与对空中。每一个属性都有着克制关系，一般而言，人海部队克制单人部队，远程单位克制近程单位与空中单位，范围攻击克制人海单位，单体强攻又克制范围伤害。当然，也有一些单位比较特殊，他们只会对建筑发动攻击，不过一般来说都是单体强攻，也满足以上的克制关系。克制关系是游戏的核心，玩家在推线的同时，往往需要根据对手的部队思考克制的对策。后手出兵克制对手，是游戏核心的基本思想。



法术：法术牌通常为一些范围伤害牌或增益减益牌，其中范围伤害牌能够作为对应人海战术的解牌使用，也可以用于对敌方建筑进行补刀。而增益牌与减益牌往往需要与其他部队牌搭配使用，这里可以介绍一个游戏 5 阶竞技场以上的一个主流 Combo，那就是冰冻法术搭配野猪骑士，用冰冻法术冻住敌人的建筑与单位，之后利用野猪骑士的冲锋快速拆除敌方的建筑，这便是法术与部队搭配的最好例子。



建筑：建筑类卡牌大致可以分为召唤类建筑与攻击类建筑，召唤类建筑会在放置后每个一段时间召唤单位进攻，往往是人海推线战术的好帮手。而攻击类建筑会每隔一定间隙对范围内的单位或建筑主动进行攻击，也可以用于防守，塔防流时常会用到这一战术。值得注意的是，建筑的耐久度会在放置后逐渐减少，而受到其他伤害则会让耐久度减少得更快。

新手如何组牌

配卡组时首先需要考虑卡牌的圣水消耗，每张卡牌的圣水消耗均不同，越强力的卡往往圣水消耗越高。一般而言，每套卡组的平均圣水消耗在 3.5~4.5 左右为宜，太低卡组强度往往不够，太高的话出兵速度与应变能力则会跟不上。在新手阶段，玩家的卡牌数量不多，史诗卡的等级也不够高，种类也不够丰富，组卡也就不需要考虑打法与套路了，保证卡组的平衡度即可。用于解场的法术牌往往是必须的，可以根据需要选择“万箭齐发”或者“火球”。在新手阶段的宝箱中，玩家必定能够获得飞龙宝宝、女巫、王子以及骷髅军团中的任意一张，这四张卡都较为实用，可以考虑加入到卡组之中。其中王子属于攻城偷塔的利器；而飞龙宝宝属于拥有范围攻击的空中坦克；女巫在具备范围攻击的同时能够召唤骷髅，拥有不错的防守与推线能力；而骷髅军团可以瞬间召唤出大群骷髅，起作用主要是为了防范敌人的进攻。

除了史诗卡牌外，诸如火枪手、投弹兵、骑士、哥布林投矛手等单卡都有着极高的性价比，到了高阶竞技场也有着用武之地，可以考虑优先升级。



▲这是一套适用于中期的套牌，也可以作为新手玩家们组牌时的参考。

课金指南

如果你是一个土豪，那么下面的课金教学就和你没什么关系了。如果你是一个打算在本作中作一些小投入，但又希望能够收获最大利益的玩家，那么你就可以参考下面的建议。在游戏中，金币肯定是最重要的，但是想要快速获得卡牌并且升级卡牌的话，金币的消耗量便非常之大。因此，建议玩家在新手阶段用钻石购买金币，之后再用金币购买每日更新的卡牌。在这一基础上慢慢提升卡组的实力，之后争取打到 1400 分以上进入 5 阶竞技场。此时的宝箱中能够开到一些比较重要的卡牌，玩家就可以考虑充值 328 购入 2 个超级神奇宝箱了。之后，玩家的目标则是 2000 分的 7 阶竞技场，只要卡组搭配得当的话，此时不需要投入过多的金钱，也可以轻松上分,。而到了 7 阶竞技场后，玩家就有机会从宝箱中获得游戏中的所有卡牌，此时可以根据自身的需要以及目标进行资金的投入。不过在此小编要提醒玩家们一句，想要踏入传说竞技场需要投入相当大的花费，大家还是量力而行比较好，毕竟游戏是一种娱乐工具，玩的开心就好。





SUPERCELL 传奇的诞生

文 萌游姬

如果有一个榜单，记录着最耳熟能详的手机游戏，那么《部落冲突》一定会名列其中，作为一款长期占据 Apple Store 下载榜前列的游戏，其大获成功的背后离不开它的开发商——Supercell。而就在今年 1 月，继《海岛奇兵》后，Supercell 推出了全新的作品——《部落冲突 皇室战争》，在上线当日，游戏下载量就冲进了苹果 AppStore 中国区免费榜前列，随后轻松拿下畅销榜第二的位置。Supercell 再一次带来了奇迹与惊喜。

三大核心理念

“最好的人去制作最好的游戏”、“每个员工都是小而高效的细胞”、“只做耐玩的游戏”，这是六名创始人对“Supercell”所下的定义，也是他们开发游戏的三个核心理念。

■创业之初的Supercell

这个芬兰的移动游戏开发商对游戏耐玩性的严格要求是出了名的，以至于从建立 Supercell 至今的六年间只推出了四款游戏，除了新作《皇室战争》外，《卡通牧场》、《部落冲突》和《海岛奇兵》这三款游戏让 Supercell 在 2015 年的营收达到 21.1 亿欧元，同时旗下游戏日活跃用户达到一亿人。

尽管 Supercell 现在已是知名的移动游戏开发商，堪称移动游戏界的大佬，但其创业之路筚路蓝缕，成功更非一蹴而就。2010 年的夏天，六名创始人带着 Supercell 的理念在芬兰的埃斯波建立了他们的第一间办公室—30 平米的房间里，15 名员工、6 张桌子和一台咖啡机，构成了 Supercell 的全部。而正是在这个罐头一般的房间里，Supercell 制作出了他们的第一款网页游戏——《Gunshine》。

然而在《Gunshine》的试运营阶段，玩家们并不买账，正式上线后暴露出的种种问题，更是雪上加霜。Supercell 开始意识到，《Gunshine》并不是他们梦寐以求的游戏。

这次失利使 Supercell 将目光转移到 iOS 平台的游戏开发上。当时人们对 iPad 的热爱有增无减，这无疑是施展拳脚的完美平台。“移动端优先”是 Supercell 当时的目标，从现在看来这无疑是非常正确的目标，但对当时的 Supercell 来说不过只是在迷雾中看到的一丝缥缈希望。

虽然有了新的目标，但路途同样艰辛。在制作出《部落冲突》前，最艰难的一个决定是放弃《Magic》的开发。而为了《Magic》，Supercell 的全体员工已经没日没夜地工作了 6 个多月，所有人都对这个游戏都怀揣着期待。而最终，在决定以平板电脑游戏开发为优先考量时，员工们忍痛放弃了《Magic》。也正是为了纪念《Magic》，《部落冲突》在正式命名前依然使用“Magic”作为它的开发代号。

时光匆匆，Supercell 这个曾经的小小公司，经历风雨，终遇彩虹，如今他们的办公室已经遍布五个国家，然而不曾改变的依然是最开始的信念。Supercell 全球的员工只有 150 多人，但每个人都能做出杰出贡献。《卡通农场》、《部落冲突》、《海岛奇兵》、《皇室战争》，Supercell



靠着手上的四张王牌获得了成功。在Supercell的官网上，有一张图片被贴在上面：四个王牌游戏的代表角色脚下插满了墓碑，墓碑上刻着的名字都是那些被砍掉的游戏项目。无需多言，这些墓碑正是Supercell决心的完美证明。



部落战争，一战成名

比起《卡通农场》，真正让Supercell受到世界瞩目的游戏是《部落冲突》。这款兼具攻城守城与放置型体验的策略战争游戏，其新颖独特的玩法一经推出，便受到了世界各地玩家的追捧．上线后仅仅五天的时间里就打入了苹果应用商店最赚钱游戏排行榜。到了2015年，游戏市场研究公司SuperData对2015年全球数字游戏市场规模，以及高收入游戏产品和发行商进行盘点，在手游方面内容发布的报告中，《部落冲突》遥遥领先，以13.45亿美元成为收入之王。

在游戏中，玩家需要建造房屋和炮塔、收集资源、训练士兵来不断强大自己的部落。在修筑自己的部落时，需要考虑排兵布阵，将城墙、炮塔等多方元素，用以防御来敌。而进攻时，则要将自己训练的士兵投放到对方的地图中，并灵活地根据兵种选择投放地点，依靠阵型来打击对方城防的弱点。随着大本营升到3级后，当玩家修复了废弃的城堡，便可以加入部落，并通过请求增援来获得同部落玩家支持，也可通过捐兵支持部落的其他成员。

随着等级的提升，玩家要开始由单人模式转向多人模式。而游戏的最大魅力正是体现在PVP之中—依靠不同兵种间的配合来攻占敌人的城池，掠夺资源。而不同兵种之间的协作流派，与敌人对于城防的布置所体现出的优势与劣势，在多种因素的影响下，保证了游戏十足的策略性。而相对于很多机制复杂的战略游戏，《部落冲突》的玩法主要在于建造与城市规划，提高我军的战斗能力并与对手作战。这使得玩家可以轻松上手。

在相对简单的操作下，玩家需要付出的是时间、金钱或者二者皆有：要么花费大量的时间使自己的军队与城防成形，或者干脆依靠课金加快建造；不过这些也并不是必须的，即便你是一个休闲玩家，也依旧可以使用闲暇的时间平稳而快乐的发展自己的部落。

为了使玩家在游戏中获得更多乐趣，Supercell总是会进行快节奏的版本更新并推出新活动。不仅保持了游戏的新鲜度与耐玩性，也可以使游戏更加平衡，而不是让玩家扎堆选择某种打法致使游戏失去多样性。

简单的游戏操作、丰富的游戏性、休闲、课金与爆肝党之间的巧妙平衡，正是这种扬长避短的方法，使其在各个不同人群中都有立足之地，上至上班族，下到学生党，谁都可以拥有属于自己的独特部落。

巧借东风，扶摇万里

就在今年一月，新作《皇室战争》再次令全球玩家惊艳。游戏沿用了《部落冲突》的世界观和主要角色，然而玩法却是完全创新的——玩家通过消耗不断增长的紫水，来召唤部队，或者施放法术、建造建筑，以此来达到摧毁对方的主城堡并获得胜利的目的。不同卡牌的不同效果与消耗，开场卡牌的随机抽取，使得运气与策略变得非常重要。

游戏主要模式为PVP，节奏非常紧凑，1分钟之内甚至都有可能决出胜负；即使双方实力不相上下进入了拉锯战，仍然可以在四分钟内结束对局，皇冠数量（分数）高的一方胜利，如果双方皇冠数量相同则判定平局。玩家可以在闲暇的时光，惬意地战斗一场。

同《部落冲突》一样，游戏中拥有社交群体工会系统。玩家可以在其中与会员进行友谊赛，还可以请求会员捐赠卡片，当然也可以将自己多余的卡捐给工会里的会员们。

而让玩家又爱又恨的一点，是《皇室战争》对于氪金的依赖度颇高，若是想要快速让自己的卡组成形，或者达到更高阶的斗技场，那么课金几乎是必要的，这样才能让自己的卡组等级迅速提高。而那些不愿花钱的玩家可能就要在各个段位随波逐流很长一段时间了。通过开箱来鼓励课金的方法虽然古老，但却效率十足。没有什么是一发648解决不了的，如果有，那就来五发。

即便游戏对课金有着较高的依赖，却无法阻止玩家的疯狂，Supercell巧妙地将已经大获成功的《部落冲突》中的设定引入《皇室战争》。依托《部落冲突》庞大的玩家基数，Supercell巧借东风，使《皇室战争》扶摇万里，直上畅销榜前列。



成功，并不意味着百战百胜

SuperCell无疑是一家成功的游戏公司，然而这样一个当之无愧的成功者，正式推出的游戏数量却只有寥寥4款，而在去年，这个数字还只有3。早就这一其他现象的，是对于游戏品质有着无上追求的开发团队，Supercell赋予了游戏开发团队一个无上的权力——允许他们做出叫停研发项目的决定。简单来说就是先斩后奏，这种做法在国内公司绝对难得一见，这份权力使得游戏团队能够任性地决定一个项目的生死，当然他们也不会无的放矢，砍掉一个项目绝



非源自一时冲动。

Supercell 曾在 2014 年 12 月 2 日推出过一款消除类作品—《Spooky Pop（幽灵泡泡）》，这款游戏的玩法看起来就像是《智龙迷城》以及《糖果粉碎传奇》的融合版，但是又有着其独特之处。玩家拥有 5 位不同颜色的角色，通过消除与其相同颜色的方块来让角色对敌方幽灵发动攻击，在第一次行动之前玩家可以自由的进行思考，但是一旦做出决定后，玩家就必须在每回合限定的时间内进行操作，并在回合时间结束后进行结算，根据消去的方块数对敌方幽灵造成伤害，而敌方幽灵则会向我方移动一步，当我方任意一位角色遭到幽灵攻击且死亡，则视为战斗失败。游戏不以消除方块赚取积分作为判定标准，而是通过消灭敌人并且以战斗表现为基础判定 3 个星级作为通关评价，这种判定方式相信常玩休闲类游戏的玩家都已十分熟悉。

作为一款休闲的消除类游戏，Supercell 或许希望《Spooky Pop》能够吸引到更多不同类型的玩家，与《部落冲突》、《卡通农场》、《海盗奇兵》等游戏形成互补，从而扩大其用户群。但这款游戏上线后反响平平，并没有像想象中那样获得关注。许多人也在猜测，Supercell 是否已经失去了创新意识，否则怎么会推出一款既视感如此强烈的游戏，也有人猜测这是 Spuercell 的一次试水，想以如此形式开拓新的领域。在游戏经历了两次更新后，Spuercell 给出了自己的回答：将《Spooky Pop》下架。是的，依旧是如此的果断，直接将一款制作精良的游戏腰斩，因为这款作品无法达到他们预期中的影响力，无法成为一款能够让玩家投入数月甚至数年的时间去玩的游戏，正如公司的游戏主管兼美术乔纳森·道尔所说：“与游戏质量相比，财务目标是次要的。”，Supercell 敢于对这些在他们眼里“没有潜力”的游戏下如此狠手，是自信还是对于游戏品质近乎偏执的追求？





▲《Spooky Pop》的游戏画面

与《Spooky Pop》有着相同命运的游戏不在少数，比如在 2015 年 3 月 31 日上架的《Smash Land（混战大陆）》。这一款弹珠类游戏，其玩法与著名的弹珠类游戏《怪物弹珠》略有相似之处，但《Smash Land》对于玩家的策略思考有着更高的要求。游戏中玩家通过操控各种不同的角色，利用弹射弹珠的方式来攻击敌人，同时也要注意闪避敌人的攻击。战斗时场上存在着各种不同的障碍物，玩家在攻击敌方时必须绕开这些它们，但也可以将其作为掩体来闪避敌方的攻击，游戏中每个角色都有着各自的特殊技能，这些技能通过升级角色来解锁，在战斗中经过一定的回合数便可以释放。《Smash Land》的角色并非像大部分日系游戏那样通过转蛋抽卡获得，而是要通过攻略关卡来解锁新角色。游戏中亦带有玩家之间 PVP 的功能，如何合理运用场上的障碍物进行漂亮的攻防战就成为了这款游戏决定胜负的关键。

尽管这款游戏在日本市场获得了巨大的成功，甚至在 5 月份获得了日本市场的双榜收入冠军，但在经过 3 个月左右的测试后，Supercell 还是决定停止这款游戏的运营——这让许多玩家感到不解和惋惜，然而 Supercell 依然贯彻着他们的初衷——做最好的游戏。

为何 Supercell 会频频砍掉一些完成度很高、且看起来卖相不错的游戏呢？即便已经拥有有《部落冲突》、《卡通农场》、《海盗奇兵》这 3 款占据全世界范围内巨大市场份额的作品，他们却仍不不满足。砍掉那些不能成为巨作的游戏，砍掉没有潜力的作品，除了是对游戏游戏品质的追求，也能释放出他们为数不多的人力资源—仅有不到两百人的团队，更需要利用这些宝贵的资源投入到新的研发当中。





成功背后的思考

Supercell的成功并非偶然，有着一定的规律性。“最好的人去制作追最好的游戏”、“每个员工都是小而高效的细胞”和“只做耐玩的游戏”这三点是它的核心理念。而“最好的人去制作追最好的游戏。”正是以上三个核心观念的灵活运用，构成了Supercell强大的核心竞争力。或者，再加上那么一些巧合和运气，铸就了Supercell如今的辉煌，当然，运气所眷顾的也是有准备的人，不是么？Supercell的成功背后，有着诸多多值得我们学习和思考之处。

1、注重手游的独特性

Supercell相信，对于手游来说，即便游戏时间只有几分钟，也一定要做到有趣。移动载体独特的优势和端游所感受不到的体验才应该是手游致胜的关键，一味的移植照搬端游的情况下，如果没有足够的分量的IP，想要成功是十分困难的。而在国内的大环境下不难发现，当去掉IP的因素后，大部分手游玩法都十分相似，然而，对于新游戏来说，尤其是目标为世界级的游戏，创新、独特、新颖，注重其独特的优势，才是成功的必备要素。

小团队开发发模式

小团队开发的一个显著优点是创意可以得到很好的运用，并且有效降低了研发风险，如果单个团队过于庞大，当投入了大量的资源最后却发现成品带有很明显的缺陷，这时失败的代价便会上升到一个很难承受的地步。

当然，小团队的开发模式也有其局限性，很难做出玩法丰富、内容跨度大的重度游戏，所以并不是说要让所有的手游厂商都采用小团队的模式进行生产，而是要从中学习其模式的优点，并结合自身状况进行改进。Supercell正是明白这一点，结合实际，才在这个基础上诞生了《皇室冲突》等成功的产品。

懂得舍弃的勇气

淘汰不是毫无意义的舍弃，Supercell从每一款淘汰的产品中都能吸取经验教训，也正因此，他们在每次决定淘汰一款产品后甚至都要庆祝一番。因为他们明白，真正值得庆祝的，不是失败本身，而是从失败中得来的教训。放弃并不可惜，更不可耻，当发现产品有缺陷却无法很好改进时如果还继续投入，才是最大的资源浪费。当然，舍弃除了要有勇气，更需要资本，对于小型游戏公司而言，往往只能全力研发一款作品，这时，如果在研发中发现了致命缺陷，那么对整个公司而言都是灭顶之灾。所以，即便是“懂得舍弃”，在研发产品之前也一定要做好充足的准备，避免资源白白浪费。

全球化思维模式

创意全球化，玩法全球化，用户全球化。目前而言，国内大部分手游针对的都为内陆市场，一方面是由于国内市场还有很大的挖掘空间，另一方面也暴露出全球化思维模式的缺乏。当存在明显文化差异的时候，鲜明的创意和玩法才是最重要的。当社交元素越来越被人们所重视时，用户全球化的观点也应当被人所重视。《部落冲突》、《皇室战争》，这两款游戏的成功，无一不是需要大量的用户支撑。

结语

永远不要盲目的模仿别人，也不要试图靠一味的模仿就妄图超越对手。只靠抄袭和山寨不可能获得长久的成功，如何在前人的基础上，站在巨人的肩膀上前行，才是成功的关键。

Supercell无疑是目前一位最成功的胜利者。不过，笔者相信其绝不会是最后一个，若能领悟到其中的精髓，国内手游环境也将迎来一片灿烂的春天。




Cygames
GRANBLUE FANTASY
グランブルーファンタジー